

Lúpori, Victoria Andrea

Senn, María Paula

Juego y educación: concepciones, usos y sentidos en el segundo ciclo de una escuela primaria de la ciudad de Córdoba

**Tesis para la obtención del título de grado de
Licenciada en Ciencias de la Educación**

Directora: Rangone, Claudia Inés

Documento disponible para su consulta y descarga en Biblioteca Digital - Producción Académica, repositorio institucional de la Universidad Católica de Córdoba, gestionado por el Sistema de Bibliotecas de la UCC.



Esta obra está bajo licencia 2.5 de Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

JUEGO Y EDUCACIÓN.

**CONCEPCIONES, USOS Y SENTIDOS EN EL SEGUNDO CICLO DE UNA
ESCUELA PRIMARIA DE LA CIUDAD DE CÓRDOBA.**

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CÓRDOBA



FACULTAD DE EDUCACIÓN

Licenciatura en Ciencias de la Educación

Ciclo de complementación

Trabajo final

JUEGO Y EDUCACIÓN.

**CONCEPCIONES, USOS Y SENTIDOS EN EL SEGUNDO CICLO DE UNA
ESCUELA PRIMARIA DE LA CIUDAD DE CÓRDOBA.**

Autoras: Lúpori, Victoria Andrea

Senn, María Paula.

Profesora Titular: Rangone, Claudia.

Córdoba, 2020

AGRADECIMIENTOS

Porque yo conozco muy bien los planes que tengo proyectados sobre ustedes-Oráculo del Señor-: Son planes de prosperidad y no de desgracia, para asegurarles un porvenir y una esperanza. (Jr 29, 11).

Agradezco en primer lugar a Dios, por ser mi guía y sostén a lo largo de todo este tiempo y a mi madre del Cielo María.

Un especial agradecimiento a nuestras directoras Carla y Claudia, por estar presentes, brindar claridad conceptual y apoyo en todo momento.

Gracias a mi familia, por el amor y la confianza depositada desde el primer día.

Gracias a la directora Adriana Geuna, y a todas las docentes de la Escuela Atilio Argüello, porque gracias a la información ofrecida este trabajo pudo concretarse.

A Marisa, Gabriela y Clara por disponer de su tiempo para la lectura y contribuir desde sus experiencias y conocimientos.

Gracias a Andrea por acompañarme en este camino de encuentros y desencuentros.
María Paula Senn.

En primer lugar, gracias a nuestro amado padre del cielo que estuvo presente y acompañando en todo momento. Porque fue quien nos cruzó en este camino de aprendizaje y nos reencontró para poder trabajar juntas, en acuerdos y desacuerdos. Gracias a mi familia que siempre, desde el primer momento estuvo presente en este trayecto.

Gracias a las profesoras Carla y Claudia, quienes nos guiaron, aconsejaron y alentaron a seguir. Gracias al cuerpo directivo y docente de la institución, que, a partir de su participación y apertura este trabajo se pudo concretar. Gracias a todos los docentes y compañeras que hicieron su aporte en este recorrido. Y, por último, pero no por ello menos importante, agradezco a Paula, por este recorrido que hicimos juntas, aprendiendo y creciendo en nuestra profesión, desde enfoques y condiciones de vida distintas, porque en todo momento fue mi compañera y amiga.

Lúpori, Victoria Andrea

JUEGO Y EDUCACIÓN: CONCEPCIONES, USOS Y SENTIDOS EN EL SEGUNDO CICLO DE UNA ESCUELA PRIMARIA DE LA CIUDAD DE CÓRDOBA.

RESUMEN

A través de un estudio de caso, el presente trabajo expone los resultados que derivan de una interpretación sobre las concepciones, usos y sentidos acerca del juego en el segundo ciclo de Educación Primaria, con el objetivo de aportar elementos epistemológicos y metodológicos que resulten útiles para reflexionar sobre los criterios con los cuales se planifica y/o se lleva adelante la tarea educativa.

Este escrito se enmarca dentro de las llamadas investigaciones cualitativas, interpretativas o hermenéuticas, es de tipo exploratorio y descriptivo, lo cual implica reunir rasgos significantes, a partir del cruce de datos provenientes del material bibliográfico y el trabajo de campo.

La reflexión epistémica sobre el juego en el segundo ciclo de la Educación Primaria surge a partir de la revisión y análisis sobre algunas verdades sobre el juego en la educación (procedentes de las ciencias humanas) que a lo largo de la historia se han ido instaurando y reproduciendo.

Lo que se expone parte de un posicionamiento conceptual de las autoras descripto en la primer parte del trabajo, para situar al lector favoreciendo la comprensión del análisis desarrollado.

Palabras clave: Juego y educación, juego escolarizado, escuela primaria.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
Capítulo 1.....	10
MARCO TEÓRICO	10
1.1 El juego en la educación primaria. Aproximaciones teóricas conceptuales.....	11
1.1.1 El juego y la Educación: Posicionamiento conceptual.....	16
1.1.2 El juego en el diseño curricular de la Educación Primaria de Córdoba	19
1.1.3 Usos y sentidos del juego en el segundo ciclo de la Educación Primaria.....	21
1.2 El juego en los diversos escenarios de la escuela.....	24
1.2.1 El juego escolarizado	25
1.2.2 El patio escolar: Un escenario propicio para el recreo y la clase de Educación	27
1.2.3 El aula ¡Juguemos en el aula! ¿Juego está o no está?	29
Capítulo 2.....	32
TRABAJO DE CAMPO	32
2.1 Consideraciones metodológicas.	33
2.2 Descripción de la Escuela Atilio Argüello.....	37
2.3 Análisis y descripción de los datos.....	40
CONCLUSIÓN.....	50
BIBLIOGRAFÍA.....	51
Anexo	56

INTRODUCCIÓN

El presente estudio, forma parte del trabajo final de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, ciclo de complementación. Es fruto de inquietudes que surgieron a partir de experiencias profesionales acerca del juego en la educación. Una práctica frecuentemente vinculada a la enseñanza en primaria, la cual ha sido de interés en numerosas investigaciones, y sin duda han dejado huellas en su constructo social.

Es un trabajo de tipo exploratorio y descriptivo, que se enmarca dentro de las investigaciones cualitativas, interpretativas o hermenéuticas.

Para poder interpretar es necesario la vinculación de su contexto de significados (códigos, vocabularios, actitudes), a partir del entrecruzamiento de las diferentes fuentes de datos provistos en el trabajo de campo, con el material bibliográfico. (Senn, 2018, pág.7)

Para el desarrollo de este trabajo se tuvieron en cuenta fundamentalmente interrogantes como: ¿Cuáles son los usos, sentidos y significados del juego que tienen los docentes en sus prácticas educativas? ¿Se utiliza al juego como recurso educativo? ¿Cuáles son los argumentos que justifican las decisiones pedagógicas de los docentes al momento de enseñar o no a través del juego? ¿Cuáles son las características de las perspectivas sobre el juego que se ponen de manifiesto en los docentes al momento de enseñar? ¿Por qué cambia el papel del juego en el segundo ciclo de la escuela primaria? ¿Coincide lo que piensan, dicen y hacen en relación al juego?

Todos ellos dan lugar a reflexionar epistémicamente sobre el juego en la escuela, poniendo en duda aquellas verdades que desde las ciencias humanas se han instaurado a lo largo de la historia. Aquellas que, por ejemplo, determinan que según la etapa evolutiva del niño pueden realizarse o no algunos juegos. Teorías que presentan al juego como una actividad exclusiva de niños, y/o que por el contrario están fuertemente condicionado por el entorno social, dando lugar a juegos que son admitidos socialmente y juegos que no lo están. Por otro lado, se encuentran teorías que fundamentan el aprendizaje escolar desde ópticas diferentes al juego, por considerarlo “poco serio”. A lo largo del trabajo se desarrollan estos puntos con mayor profundidad.

En este escenario interesa conocer los modos en que, quienes asumen el rol de enseñar, piensan y le otorgan significado al juego dentro de sus prácticas educativas, lo que permite identificar diferentes concepciones que actualmente circulan sobre el juego, en los

docentes de educación primaria (EGB2) y describirlas; para posteriormente realizar un análisis sobre la influencia que tienen las representaciones que los docentes tienen acerca del juego en sus prácticas educativas.

El trabajo se enmarca en el contexto de la Escuela Atilio Argüello, sito en Mariano Rosas al 5000. Córdoba Capital. Argentina.

Consta de dos capítulos, con sus correspondientes subdivisiones. El primero, contiene al Marco Teórico, donde se realiza una primera aproximación al concepto del juego en la educación primaria, se plantea el posicionamiento de las autoras, las cuales están cargadas de su propia subjetividad (intérpretes primarias).

En este capítulo se despliegan reflexiones correspondientes a las determinaciones que desde el diseño curricular de Nivel primario de la Provincia de Córdoba se plantean en relación al juego. Tal lectura se profundiza en la medida que avanza el trabajo.

Seguidamente se pone a disposición una mirada sobre los usos, sentidos y los diversos escenarios del juego en la escuela, estableciendo relaciones con diversas prácticas educativas. Aquellas reflexiones referidas a las relaciones existentes entre juego y el saber en distintas instancias educativas, donde hay confrontaciones, resistencias en la práctica docente, y permiten un acercamiento para conocer las concepciones que los docentes tienen en relación al juego en la educación primaria y cómo influyen tales representaciones al momento de enseñar.

El capítulo dos corresponde al trabajo de campo, allí se detalla la metodología utilizada y el análisis producto de la interpretación de los datos obtenidos. Acorde a lo mencionado en los párrafos que preceden, la recolección de la información se circunscribe al segundo ciclo de una escuela primaria, de gestión pública, de zona C en la capital de la provincia de Córdoba Argentina.

Dado el contexto mundial que se atraviesa a causa del Covid-19, se decidió realizar entrevistas semi-estructuradas al equipo directivo, a las docentes de cuarto, quinto y sexto grado y a un profesor de Educación Física. A través de la información que brindan se puede hacer una primera aproximación sobre aquellas concepciones que se tienen sobre el juego y la educación, más específicamente sobre lo que piensan, dicen y hacen.

Este trabajo sin duda puede ser enriquecido posteriormente a través de observaciones y otras herramientas metodológicas para la recolección de los datos. Por lo cual se entiende que queda abierta la posibilidad de seguir indagando en la temática.

Por otro lado, en el primer capítulo se exponen algunas ideas referidas a un hecho recurrente por parte los docentes, el cual tiene que ver con la reproducción de experiencias personales, enajenando su capacidad de construir nuevos conocimientos.

Al culminar el trabajo se presentan aquellos aspectos más relevantes que permiten inferir y dar respuesta sobre aquellos interrogantes que motivaron la investigación.

Capítulo 1

MARCO TEÓRICO

1.1 El juego en la educación primaria. Aproximaciones teóricas conceptuales.

A lo largo de la historia se han realizado diversos tratados en torno a las nociones de juego. El mismo ha sido objeto de estudio de diversas disciplinas, que sin duda han dejado su impronta.

Teorías provenientes de la filosofía, la psicología, biología, antropología, entre otras, aportan desde su perspectiva, asumiendo diferentes formas y objetivos que le dan sentido a sus significaciones.

Desde este punto de vista Lilia Nakayama expresa que, hay una dificultad en la definición de juego:

Tratar de aprisionar el juego en palabras, con todo lo que significa, es como querer retener el agua con las manos: siempre se escapa algo. El juego es como una película que va sucediendo en el momento, pero solo con un guion tentativo, que va cambiando en cada instante, con cada jugador/a. Eso configura la riqueza, pero al mismo tiempo la dificultad para generar un saber preciso, y si esto es posible, solo será un saber que designe una posibilidad entre tantas. (Nakayama, 2018, p.14).

Sin embargo, es menester realizar un breve recorrido sobre aquellas teorías que dejaron su legado y que dan fundamento al accionar educativo respecto a las posiciones que los docentes toman frente a las nociones de juego en la educación primaria.

Aun sin tener un estudio exhaustivo sobre la temática prevalece en los docentes una idea, concepto o representación sobre el juego, entendido en términos de Foucault como una práctica, es decir, como modos de hacer, pensar y decir con regularidad y recurrencia que por lo tanto constituye una experiencia o un pensamiento.

En consecuencia, toda aproximación teórica en torno al juego que se desarrolla en este trabajo surge de una interpretación sobre rasgos culturales que permiten reconocerlo y significarlo.

Se intenta abordar conceptualmente al “juego” tomando distancia de cuestiones dogmáticas (que limitan el universo lúdico) si no, a partir de ideas que permiten reflexionar sobre las producciones existentes.

“La universalidad del juego expresa su presencia en todas las épocas, culturas y etapas de la vida del ser humano” (Nakayama, 2018, p. 22). En este sentido la autora hace referencia a la manifestación del juego en sus múltiples expresiones, pero entiende y diferencia que esta universalidad no es fundante de una teoría universal, porque al tratarse de una construcción cultural está sujeto a la particularidad de cada contexto.

Si bien, se entiende que no hay una teoría universal, es importante resaltar que muchas de las investigaciones sobre la temática han establecido clasificaciones, conceptos y teorías que llegaron a regularizar un conjunto de imágenes y estrategias, revelándose a través de discursos (totalizadores y universales) que se configuran históricamente.

En consonancia, un marco cultural referencial se vislumbra a partir de la relación existente entre el lenguaje y las interpretaciones, que asignan diferentes significados. Como resultado, el juego constituye una actividad vital que permite conectarse con el mundo, donde interviene la subjetividad mediante esquemas que se interiorizan a partir de la acción.

Por ello, se presentan a continuación distinciones que ayudan a comprender la multiplicidad y complejidad con que se configura el juego en su generalidad y especificidad.

Una de las obras más influyentes que trata en especial el tema del juego fue desarrollado en Holanda en el año 1938 por Johan Huizinga, en su libro *Homo Ludens*. Su pensamiento actualmente, constituye una de las acepciones más difundidas y aceptadas. En palabras del autor:

“El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”. (Huizinga, 1938, p.26).

Muchas de las interpretaciones sobre el juego, fundamentalmente después de la segunda guerra mundial, están embebidas por la postura de Huizinga, tales como, los cuatro elementos que emergen de la misma: Libertad, espontaneidad, placer y satisfacción en sí misma.

Roger Caillois en su libro “teorías de los juegos”, publicada veinte años después de Huizinga realiza un nuevo abordaje sobre la problemática del juego.

Para el autor es una actividad que se caracteriza por ser libre, ya que nadie puede obligar a otro a jugar; separada de la realidad, es decir, hay un tiempo y un espacio determinado para el juego, donde el participante se aleja de lo cotidiano en su vida; es incierta, debido a que los resultados no están determinados y queda en manos del participante tanto la iniciativa como su posterior accionar, aquí la duda tiene un papel fundamental. (Incarbone, 1997, p.17)

Por otro lado, se caracteriza por ser improductiva, por lo que su desarrollo no persigue generar ningún bien mensurable económico. Al finalizar el juego, debe ser con el mismo sentido de cuando comenzó. Es también una actividad reglamentada con leyes precisas que pueden ser modificadas, compartidas y discutidas por todos los participantes.

Los elementos estructurales que preceden, introducen y sirven de guía para comprender el posicionamiento conceptual que se tiene a lo largo del trabajo y que se desarrolla un poco más en el siguiente apartado.

Para Oscar Incarbone diversas teorías sobre el juego parten del interrogante ¿por qué una persona juega? El surgimiento de algunas respuestas, fueron agrupadas en distintas teorías de acuerdo al fundamento subyacente a las mismas. Si bien ninguna resuelve por sí sola lo complejo del planteo, entre estos fundamentos se distinguen:

- a. Teorías biológicas: Las cuales en líneas generales sostienen la existencia de una necesidad por jugar, donde se canaliza de alguna manera la energía y la pulsión interna hacia el movimiento.
- b. Teorías educativas: La importancia del jugar radica en la posibilidad de rememorar situaciones, modificar y/o encauzar al/los sujetos.
- c. Teorías sociales: Se juega para asociarse los demás, a otro. (1997, pág. 20)

El propósito de este trabajo no es ahondar en cada una de las teorías, pues llevaría mucho tiempo, y tampoco como ya se expresó hacerlo desde una posición dogmática o taxativa, pero si se considera necesario retomar algunas concepciones más arraigadas culturalmente, aquellas de mayor trascendencia. Por ello se propone la lectura de un cuadro formulado por Oscar Incarbone en su libro “Juego y movimiento” (Incarbone, 1997, pág. 21)

TEORÍAS COGNITIVAS “El juego es aprendizaje”	TEORÍAS BIOLÓGICAS “El niño juega para liberar energía”	TEORÍAS SOCIALES “El niño juega para asociarse con otros”	TEORÍAS EDUCATIVAS “El niño juega por atavismo, por curiosidad. Eso es lo que le da la experiencia”
<p>Piaget:</p> <p>Teoría psicogenética:</p> <p>“El juego y la imitación son parte del desarrollo de la inteligencia”</p> <p>“El juego es la asimilación de lo real al yo” (hace de algo desconocido, algo conocido)</p> <p>Ausubel:</p> <p>Significatividad:</p> <p>“El juego resulta un instrumento operativo ideal”</p>	<p>Decroly</p> <p>Teoría del instinto</p> <p>“El juego es el instinto que como todos los demás produce estado agradable o desagradable, según sea o no satisfactorio”</p> <p>Bühler:</p> <p>Teoría estética:</p> <p>“El placer funcional es un concepto nuevo. Toda actividad proporciona placer por sí sola, independientemente del resultado. El placer sirve de”</p>	<p>Groos:</p> <p>Ejercicio preparatorio:</p> <p>“El juego es un ejercicio de preparación para la vida seria”</p> <p>Stern:</p> <p>Completa la idea de Groos:</p> <p>“El valor que desempeña la invitación es el juego”.</p> <p>BuytemDill:</p> <p>El juego con otro:</p> <p>“El juego es siempre con algo u otro... el juego es siempre juego con algo, pudiendo ser los jugadores denominados objetos de juego. El juego no es”</p>	<p>Halt:</p> <p>Atavismo:</p> <p>“Los juegos son rudimentos de las actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recopilación de la historia de la humanidad”.</p> <p>Britte:</p> <p>Encuentro:</p> <p>“En el hombre es donde el hombre se encuentra a sí mismo”.</p> <p>Mac Dougall:</p>

<p>para que el maestro realice aprendizaje significativo en sus alumnos”</p>	<p>estímulo para nuevas acciones”.</p> <p>“El animal trabaja cuando carece de algo y juega cuando rebosa de energía, es solo una condición de la existencia del placer estético. El juego es una actividad estética.”</p> <p>Spencer:</p> <p>Energía suprema:</p> <p>“El juego es un gasto de energía que el niño posee en exceso”.</p>	<p>simplemente ejercicio, en él aparece lo nuevo. Es la vía, el establecimiento de nuevas formas de organización de la conducta”.</p> <p>Wundt:</p> <p>Trabajo-Juego:</p> <p>“El juego nace del trabajo, pero siempre su finalidad útil y hace que sea ese agradabilísimo resultado que acompaña al trabajo. En el hombre, es el juego la reconstrucción de una actividad que destaque su contenido social, su tarea y las normas de las relaciones sociales”.</p> <p>Vygotsky:</p> <p>Socialización:</p> <p>“El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño y a través de él llega a conocerse a sí mismo y a los demás”.</p> <p>Chateau:</p>	<p>Instinto modificado:</p> <p>“En el juego los instintos son modificables y expresados de una manera diferente que si el individuo actuará con interés de serlo”.</p> <p>Nietzsche:</p> <p>Descubrimiento:</p> <p>“En el hombre auténtico siempre hay un niño que quiere jugar”.</p>
---	--	---	--

		<p>Introduce el concepto de gozo moral, donde hay un plan determinado con reglas severas. “El juego es autoafirmación... cumple con una función social... Todo juego es una prueba de voluntad, escuela de comportamiento voluntarioso, escuela de personalidad... autoafirmación y autoperfeccionamiento”.</p>	
--	--	---	--

Es muy amplio el abanico de posibilidades que surgen al interrogante de ¿Qué es el juego? o ¿Por qué se juega? El juego recorre múltiples direcciones en donde convergen interpretaciones, usos, conceptos, formas y funciones que se reflejan en la sociedad.

A pesar de la complejidad existente se intenta indagar, reflexionar y caminar sobre distintos escenarios que surgen al momento de pensar el juego en la educación, aunque es indudable que muchas cosas se escaparan.

La interpretación sólo crea un marco referencial, que en relación con el lenguaje le concede significado a los juegos, que se pueden reconocer.

1.1.1 El juego y la Educación: Posicionamiento conceptual.

En este apartado se esbozan algunas consideraciones que tienen que ver con aquellas significaciones, ideas y perspectivas de las intérpretes primarias, no con el fin de agudizar diferencias o distanciamientos con otras posturas sino, entendiendo que, como expresa Vasilachis de Gialdino lo que se transforma en el proceso de conocimiento está mediado por la compleja identidad de quien investiga, al igual que la de otros participantes. (Vasilachis de Gialdino, 2006, pág. 8)

El juego en la escuela se presenta a través de distintas connotaciones que pueden ser explícitas como implícitas. Tales manifestaciones están cargadas de la propia subjetividad de los docentes como de quienes participan de un juego.

Es posible visibilizar el juego en los niños en distintos momentos y espacios que ofrece una jornada escolar. Un niño puede o no jugar libremente cuando él así lo desee. Sin embargo, en forma recurrente se asocia a esta práctica (entendida en términos de Foucault) como una cuestión exclusiva del niño que debe realizarse en un tiempo y espacio determinado, pues el mismo muchas veces no condice con un momento de “seriedad”, sino de esparcimiento. Desde esta perspectiva, algunos autores separan el trabajo del juego, sobreestimando el primero, ya que lo consideran más útil a un sistema productivo.

Pensar en estos términos conlleva a tener una mirada reduccionista pues son muchos los aspectos posibles de analizar. Intentamos recorrer varios de ellos a lo largo de todo este trabajo, con el fin de reflexionar, conocer y poner en tensión los pensamientos que están fuertemente arraigados tanto en las intérpretes primarias (nosotras) como en otros docentes.

Se entiende por juego, una actividad que realiza una persona de cualquier edad de forma libre y espontánea, en cualquier momento.

Durante el desarrollo del juego salen a la luz manifestaciones culturales, propias del contexto en el que se encuentra quien juega, y en las que pueden surgir expresiones de acuerdo o desacuerdos.

Como muchos autores, se sostiene que el juego tiene ese carácter ficticio, donde se expresa parte de la realidad, una realidad que puede ser modificada con reglas propias, consensuadas, y obligatorias, pero no siempre fijas, es decir él o los participantes pueden cambiarlas.

Los juegos han sido clasificados a lo largo del tiempo por muchos autores. Desarrollar cada una de las clasificaciones existentes es una tarea compleja y muy difícil de alcanzar en su totalidad, pues esto depende no solo de los intereses personales de cada autor, sino también del enfoque de cada disciplina. Por ejemplo, los juegos han sido clasificados por Piaget (1926), de acuerdo a las características evolutivas de los niños, explica los cambios que se producen a partir del nacimiento hasta la adolescencia, pues creía que el estudio sobre el

juego brindaría información para el desarrollo intelectual en general. Sus estudios son de gran influencia en el campo educativo, pero, teniendo en cuenta esto, y contrarrestando con otras teorías, la forma de clasificar los juegos varía, por ejemplo, en el área de la Educación física, los mismos se pueden clasificar por cooperativos, competitivos, integradores, entre otros; y así sucesivamente con cada área escolar.

En relación a lo mencionado en párrafos anteriores es importante establecer una diferencia entre lo que es el juego en su estado puro, de lo que es una propuesta lúdica. El primero y en reiteración se refiere a una situación que se presenta de forma libre en diferentes espacios y tiempos de la vida, donde se pone a disposición un amplio abanico de situaciones:

El juego tiene la capacidad de incidir en tres dimensiones: la social, la política y la cultural. Los individuos o grupos pueden descubrir que se potencian, por medio del juego, potencialidades creativas, se rompen bloqueos personales y grupales que impiden su acción. Dicha acción, al ocurrir en un campo social, tendrá efectos en la dimensión política y contribuye, de ese modo, a la cultura de la sociedad en la que estos individuos están insertos (Bonetti, 1994 pág. 26).

En cambio, en la propuesta lúdica, la diferencia está marcada en la intencionalidad educativa que pueda tener el docente o quien dirige. En este sentido, Bonetti habla de juego dirigido, que es aquel donde un docente (en el caso del ámbito educativo) realiza una propuesta con una clara intención, en función de sus intereses, y de qué contenido quiere enseñar. Aparece desde esta óptica otro elemento a considerar, además del contenido, el cual tiene que ver con el método y el rol del maestro.

Para Bonetti, J. “El juego se torna así en una herramienta educativa y se convierte en el elemento que articula la propuesta de aprendizaje”. (1994, pág. 24)

Se describe con mayor profundidad sobre este ítem en el apartado “usos y sentidos del juego en la educación”.

A pesar de los múltiples beneficios de su uso en el campo educativo, es posible visibilizar algunas orientaciones que van en desmedro del mismo y que pueden estar encauzadas en múltiples factores. En la actualidad, “en los centros educativos de nuestra

República, el juego permanece como una posibilidad impugnada por la escuela, negándolo como un elemento esencial en el proceso de aprendizaje” (Coppola 1996, pág. 6).

Las manifestaciones anti-lúdicas tienen sus fundamentos en la “carencia de espacios libres en la escuela, ausencias de políticas pensando en los espacios de juegos, en las actividades que se uniformizan, es decir una cultura escolar que niega los principios básicos del desarrollo humano” (Bonetti, 1994, pág. 10).

Las ausencias de espacios para el juego se determinan por la existencia de múltiples intereses. Alguno de ellos se corresponde con políticas educativas; la construcción de más aulas para reunir a mayor cantidad de alumnos. Por otro lado, una idea instaurada de que el juego no es algo serio, ni tampoco productivo aumentando la posibilidad de que modelos tradicionales de enseñanza sigan reproduciéndose.

Lo mencionado es un pantallazo del posicionamiento conceptual que se intenta sostener en el presente trabajo. También está cargado de significaciones adquiridas producto de la historia, de la cultura y de las ciencias.

1.1.2 El juego en el diseño curricular de la Educación Primaria de Córdoba

Los lineamientos curriculares son documentos oficiales que contienen aquellos contenidos considerados como válidos culturalmente para ser enseñados. El mismo articula las definiciones de la política educativa con los procesos escolares en la enseñanza. La concreción de criterios de acción y estructuras básicas para su realización conforma una base “normativa de la enseñanza” como punto de partida de lo que define a la didáctica. A pesar de constituirse como base normativa, la misma no debe ser entendida como un mero conocimiento técnico o una lista simplificada de prescripciones, aunque con frecuencia así se manifiesta. Se trata de estructuras teórico-interpretativas, metodológicas y de acción que se afirma en los vínculos sociales en el ámbito del desarrollo de una cultura y de la concreción de un proyecto social.

La docencia necesita de lógicas básicas de intervención, es decir, requiere de criterios que le posibiliten metódicamente, en función de las expectativas y a partir de la utilización de recursos que le sean provechosos.

El docente precisa conocer los contenidos a enseñar y apoyarse en la didáctica (campo de conocimientos que permite formular distintos criterios y diseños metodológicos, para alcanzar de manera concreta distintas intenciones educativas) permitiéndose construir su propia experiencia.

En lo que refiere al Juego en la Educación Primaria, el diseño curricular de la Provincia de Córdoba expresa que el abordaje sobre el juego ha sido mayormente en la Educación inicial, pero es posible identificar un gran potencial que compete a la formación de los niños en las diversas etapas escolares.

El diseño se apoya en las teorías psicológicas puesto que establecen conceptos y relaciones que le otorgan significado al juego y lo considera un punto clave en proceso del desarrollo del pensamiento.

Se expresa que el juego implica y demanda procesos de análisis a partir de la aplicación de diferentes estrategias cognitivas y de interacción, las cuales habilitan la adquisición de la capacidad representativa:

“Para jugar un juego con otros, hay que comparar acciones para diseñar estrategias; es necesario mantener —en mente las reglas y objetivos del juego que ofician de parámetro de las acciones, y es indispensable ponerse de acuerdo con respecto a las reglas antes de empezar a jugar. Para lograrlo, hay que explicar —de tal modo que los otros entiendan—el propio punto de vista, comprender el de los otros y construir conjuntamente una posición común”. (Ministerio de educación de la provincia de Córdoba, 2011- 2020 pág. 11)

Desde el diseño curricular es un objetivo central en la educación el poder recuperar e instalar la capacidad para jugar.

Por otro lado, se plantea:

En algunos contextos sociales, el juego es una actividad presente que el docente ampliará con su disposición y saberes. En otros, será el presentador de esta actividad cultural y social y deberá enseñarles a jugar jugando, sin temor ni dudas, ya que está cumpliendo con su tarea docente. Resulta entonces importante destacar la función del maestro en tanto adulto que también puede jugar y disfrutar del juego, además de

legitimarlo como —facilitador del despliegue lúdico del niño” (Ministerio de educación de la provincia de Córdoba, 2011- 2020 pág. 11)

Es decir, el docente puede valerse de la presencia de un juego para ampliar conocimientos. En otros momentos podrá ser generador de una propuesta y también participar del mismo.

Es llamativa la expresión “sin miedo, ni dudas”, como lo es la aclaración de “está cumpliendo su tarea docente”, “en tanto un adulto que también puede jugar y disfrutar”. ¿De dónde provienen estas expresiones? Bonetti, en su libro “Juego, cultura y...” Dedicar un capítulo destinado a los mitos acerca del juego, expresa por ejemplo uno que refiere a que “el juego es cosa de niños”. Este es un tema interesante que forma parte de algunas construcciones que influyen al momento de pensar al juego en el campo educativo, más especialmente en el rol docente.

En este sentido, el juego como un recurso pedagógico para aprender ciertos contenidos es considerado en muchas planificaciones, especialmente aquellas que refieren al campo de la Educación Física. Para algunos docentes de esta disciplina el juego es entendido como un contenido propio de la asignatura, ya que es valorado como un saber cultural con bastante significación.

1.1.3 Usos y sentidos del juego en el segundo ciclo de la Educación Primaria.

Como se viene desarrollando el juego en la escuela y más precisamente los usos o sentidos sobre los modos de enseñar tienen correspondencia con diversos acontecimientos que surgieron a lo largo de la historia.

Las teorías sobre el juego en la educación han sido elaboradas a partir de modelos de investigación que reducen su complejidad estableciendo procesos que se han ido repitiendo desde un enfoque biológico, psicológico, y/o social.

Con anterioridad se expresó que gran parte de los debates que se producen en la educación, tiene que ver con el método a utilizar y el contenido a enseñar. Es por ello, y en correspondencia al posicionamiento conceptual de este trabajo, que muchos autores intentan establecer diferencias conceptuales entre “el juego” y la propuesta lúdica”, por ejemplo, como sostiene Coppola, la diferencia se encuentra en la intencionalidad educativa.

En la escuela como en toda la vida social éstos convergen. Por ello es necesario reflexionar sobre uno u otro en distintas situaciones de una jornada escolar.

Los llamados paradigmas educativos, han dejado su impronta en distintos modos de investigar y accionar en torno a la educación y al juego.

El origen etimológico del término paradigma, proviene del griego *parádeigma* que en griego antiguo significa "modelo" o "ejemplo" (Concepto definición de, Redacción.31 de octubre del 2018. Definición de Paradigma).

¿De qué manera irrumpen estos modelos en el campo de las prácticas educativas y más específicamente en las producciones, usos y sentidos sobre el juego en la escuela? La influencia del método de enseñanza, y la idea del mismo o estrategia, es una habilidad no exenta de decisiones políticas, del cómo, porqué y para qué enseñar.

Los debates producidos en materia educativa, abarca la relación de los contenidos a enseñar y el método a utilizar en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es posible resaltar al juego como un fenómeno cultural altamente difundido. Su influencia dentro y fuera de la escuela presenta elementos que conforman un conjunto de prescripciones, de un deber ser de las clases, donde se ponen en juego una serie de oposiciones respecto a los distintos modelos de enseñanza y/o paradigmas educativos.

La enseñanza presume una racionalización y una especialización de ciertos saberes y de sus prácticas. Consiste en la búsqueda de métodos adecuados y precisos para alcanzar sus fines.

¿De qué manera se enseña? ¿Cómo son las propuestas didácticas? La metodología a utilizar, caracteriza al proceso de enseñanza-aprendizaje a toda práctica educativa.

La docencia necesita de lógicas básicas de intervención, es decir, requiere de criterios que le posibiliten metódicamente, en función de las expectativas y a partir de la utilización de recursos que le sean provechosos.

Para alcanzar distintas intenciones educativas, el docente precisa conocer los contenidos a enseñar, formular criterios y diseños metodológicos.

La enseñanza orientada desde la instrucción ha sido motivo de discusiones, ya sea desde una crítica en contra del autoritarismo de las clases y/o de desde las investigaciones que la psicología cognitiva ha desarrollado en sus diversas corrientes.

En consecuencia, las producciones desde la didáctica intentaron enfatizar el acto mismo de enseñar como guía de aprendizaje. Surgen nuevas propuestas y entre ellas, las de considerar al juego como un recurso educativo válido al momento de enseñar.

Se desarrolló un importante acervo bibliográfico orientado a la comprensión de la complejidad de los fenómenos educativos a fin de que los docentes pudiesen abordar reflexivamente tales complejidades y decidan en forma autónoma cómo enseñar.

El docente, no debe ser un actor pasivo de un método ni aplicarlo en forma mecánica, por el contrario, requiere de su análisis, reconstrucción, combinación, y elaboración de estrategias específicas para situaciones, contextos y sujetos determinados, seleccionando e integrando los medios adecuados a sus fines.

La preocupación por el método desde una perspectiva del juego en la educación no queda exenta de todo lo mencionado anteriormente. En este sentido, el uso y sentido que se le da al juego como un medio de aprendizaje, tiene sus orígenes en una teoría que intenta romper con un modelo educativo tradicional.

Pensar el juego dentro de la educación, y sobre todo dentro del uso que se da en los espacios educativos formales, permite comprender que además de ser un recurso educativo potencial, también carece de otros aspectos, tales como: la libertad, espontaneidad y placer. Se observa que algunas propuestas son extremadamente guiadas, dificultando la opción del disfrute, siendo otra característica del mismo.

Por otra parte, en los trayectos de formación el juego es considerado una estrategia de enseñanza, que debe ser primordial en la tareas educativas, sin embargo, tal como lo plantea el diseño curricular de la provincia de Córdoba :“la cuestión del juego ha sido tematizada casi exclusivamente por la Educación Inicial” (Diseño Curricular, pág. 11), y a medida que va

avanzando la formación, muchos son los docentes que relegan el juego solo para los momentos de ocio¹ pautados en las rutinas escolares, como el recreo.

1.2 El juego en los diversos escenarios de la escuela.

La escuela contiene muchos espacios donde se desarrollan diferentes juegos. Es poco frecuente encontrar estudios sobre los mismos, ya que como expresa Pavía:

“El estudio de los espacios escolares se limita casi siempre al círculo de profesionales directamente involucrados en las dependencias que tienen a su cargo la construcción de edificios, cabe señalar que aún dentro de ese círculo, el diseño de los patios ocupa un lugar menor con relación al diseño de las aulas y otros espacios académicos”. (Pavía, 2005, pág. 8)

En esta instancia del trabajo, se realizan reflexiones sobre el juego y la propuesta lúdica en diversos espacios escolares, es decir, a partir de la acción libre, voluntaria y espontánea de los estudiantes, como de acciones en las que interviene la mediación de un “otro”, ya sea docente o compañero.

Para una mayor comprensión, y en relación a lo explicitado en el punto 1.1.2, se entiende como propuesta lúdica a aquellas mediaciones que realiza un docente fuertemente atravesado por una intencionalidad educativa en la clase, por otro lado, se entiende a los juegos como una actividad sin intencionalidad educativa por parte del docente, lo que no significa que un juego por sí mismo no tenga un fin, ni tampoco que no pueda contener un acto educativo. La diferencia está marcada en la direccionalidad y en la intención que un docente ejerce al momento de enseñar. Algunos autores distinguen a los juegos como “juegos espontáneos” cuya nominación lo diferencia de las propuestas lúdicas.

Comprender esta diferenciación es menester, ya que a partir de la misma se desarrollan los siguientes puntos.

¹ El sentido que se le otorga al concepto de ocio en este trabajo, difiere del pensamiento clásico de la cultura occidental que lo considera como aquel estado del alma que deja a las cosas mostrarse tal cual son, aquella actitud de la percepción receptiva, de la inmersión intuitiva y contemplativa en el ser (Lasa, 2010). Y si bien hay una íntima relación entre la escuela (que en griego se dice skole y significa ocio) y el tiempo libre, no interesa profundizar en conceptos filosóficos si no en un sentido amplio que refiere al mismo como tiempo libre, recreativo.

1.2.1 El juego escolarizado

Juego escolarizado es un concepto acuñado por Víctor Pavía en un escrito en el que habla sobre “El juego como acto inútil”. En este punto del trabajo cobra importancia ya que permite comprender de qué manera se han instaurado ciertas ideas acerca del juego en las escuelas.

El autor reconoce que prevalece en los docentes la idea de que “el juego es útil en el ámbito educativo”. Esta idea comienza a gestarse en el apogeo de las llamadas sociedades de consumo, para explicarlo mejor, Pavía realiza una analogía entre la educación y la industria al referirse a la “industria de la educación”. Sostiene que la industria primero identifica un producto que será de uso masivo, a partir de allí los estrategas del marketing se encargan de resaltar y ponderar positivamente ese producto para lanzarlo al mercado. Del mismo modo, sucede con la educación, a través de cursos, congresos, revistas, libros, investigaciones, entre otros, han ponderado la utilidad del juego, convirtiéndolo en un ícono innovador en la educación.

“Encantados con su potencialidad "positiva" los docentes llevan el juego hasta la mismísima clase, el espacio emblemático en donde la escuela resuelve su función más cotizada: la enseñanza (...) la idea de juego "útil" deviene representación hegemónica de lo que los educadores entienden por jugar en la escuela; el juego se ha escolarizado” (Pavía, 2003, pág. 1)

En consecuencia, en su escrito sostiene que el modo en el que se presenta el juego en los diferentes espacios varía. No es lo mismo jugar en clase, que hacerlo en el recreo, o en cualquier otro espacio, pero aun dentro de la escuela. El juego en este escenario, está siempre sujeto al control institucional.

Sin embargo, la mirada que se tiene sobre este “producto” no siempre es visto como algo “útil”, por el contrario, también es frecuente escuchar algunas expresiones que se alejan de tal criterio. Y, que también tienen su origen en las llamadas sociedades de consumo. Por ejemplo, se suele asociar al juego con la diversión, el bullicio y el ocio. Como consecuencia de ello, suele entenderse como una actividad que quita seriedad, que está pensada exclusivamente para niños, que tiene su razón de ser en el recreo escolar, en ámbitos fuera de la escuela y/o en la clase de Educación Física. En este sentido, es recurrente entenderlo desde

teorías biológicas, las cuales sostienen que existe una liberación de energía que está en exceso.

Asimismo, este tipo de representaciones, encuentran su fundamento en la concepción del uso del tiempo productivo. El cual se forja desde la inserción del niño a la escolaridad. Es por ello, que Barran en su libro “La historia de la sensibilidad” expresa:

“...el simple hecho de asistir a la escuela, de dejar la entera libertad que tenía en su casa, opera una completa transformación en el niño. En las horas de clase no se juega, no se grita, no se ríe cuando se quiere” (Barran, 1989, pág. 91).

La exposición de estas representaciones en torno al juego tiene el fin de poder mirar más allá de lo dado, lo establecido, poner en duda aquellas verdades que desde algunas ciencias se han instaurado, poniéndolas en tensión.

Por otro lado, es importante resaltar que sólo se presentan algunas representaciones, aquellas que desde la interpretación de las autoras se consideran como más recurrentes en este escenario educativo. Pero, no por ello se pretende reducir la mirada a un tipo de pensamiento u otro, puesto que el abanico de representaciones es aún mucho más amplio y complejo.

Siguiendo con el concepto de “escolarización del juego”, y tal como se expresó anteriormente, el juego no se desarrolla ni se ve de la misma manera en todos los espacios de la escuela, pero, se caracterizan por estar “sujetos al control institucional” (Pavía, 2003, pág. 1). El juego en la escuela suele adornarse desde discursos que lo enaltecen al considerarlo “útil”. Sin embargo, este empoderamiento, visto desde el propio participante, es decir, ese alumno que decide participar de una propuesta lúdica, difiere mucho de la interpretación que los docentes hacen sobre “el juego”². Tal diferenciación se aborda con mayor detenimiento cuando se exponen algunas ideas de lo que sucede en el aula.

Por escolarización del juego el autor entiende que es: “ese singular proceso de selección/adaptación de objetivos, contenidos y métodos que imprime un sello particular a todo lo que se propone formalmente desde la escuela.” (Pavía, 2003, pág. 1)

²Se coloca entre comillas, porque en realidad se trata de una propuesta lúdica, lo cual es un concepto no muy familiar para algunos docentes, por lo cual se usa indistintamente del significante que adquiere para las autoras.

En concordancia con lo expuesto en el apartado anterior 1.2, al hablar sobre los diversos escenarios para el juego dentro de la escuela, y desarrollar el concepto de propuesta lúdica, resulta primordial clarificar la diferencia principal que radica entre juego escolarizado y propuesta lúdica en este trabajo de investigación.

Desde la perspectiva de este trabajo, la propuesta lúdica sólo está presente en la clase, cuando un docente tiene la intención de enseñar algún contenido de su área implementando lo lúdico. Sin embargo, el juego escolarizado puede presentarse en todos los escenarios de la escuela, y siempre está sujeto al control de un docente o adulto responsable miembro de la institución.

Además, es importante comprender que al expresar tal diferenciación no se pretende significar que en el juego escolarizado no hay una intención educativa, si la hay, pero no se corresponde con un contenido exclusivo de la asignatura que el docente tiene a cargo en la escuela.

1.2.2 El patio escolar: Un escenario propicio para el recreo y la clase de Educación Física.

Una de las imágenes más representativas que se tiene cuando se piensa acerca del juego en la educación primaria suele ser el patio escolar, ya sea en las clases de Educación Física o el momento destinado para el recreo escolar.

El patio de la escuela es un escenario complejo, que puede ser interpretado desde diferentes ópticas, por ejemplo, aquellas que parten de las diferentes estructuras arquitectónicas que lo componen, como de los sentidos que le otorgan los estudiantes, docentes y otros integrantes de la comunidad educativa.

En el desarrollo de este apartado, se intenta describir algunas características que dotan de sentido a este escenario como propicio para los períodos de descanso (recreo) con una alta valoración para el desarrollo de las actividades lúdicas.

Los profesores de Educación Física, por ejemplo, son identificados como los trabajadores de patio, en su labor queda muchas veces justificada la enseñanza -a través- del juego (propuesta lúdica) como una herramienta educativa y también la enseñanza -de- juegos, entendido como contenido propio de la disciplina.

Según Lilia Nakayama “... el juego es una manifestación humana que atraviesa muchas disciplinas y ciencias; en consecuencia, no es un área exclusiva de la EF, pero su abordaje posee una especificidad al considerarla una práctica corporal y un saber a ser aprendido” (p24). Tal manifiesto expone una realidad respecto a la clase de Educación Física y su vínculo con el juego ¿Es este un contenido propio de la disciplina o también es considerado una herramienta más para la enseñanza de otros contenidos? Tal interrogante permite exponer algunos planteamientos que actualmente son de interés en algunas investigaciones, y que reflejan formas de pensar, de decir, y de hacer respecto a lo que se entiende por juego en el segundo ciclo de la Educación Primaria.

Los contenidos son aquellos saberes considerados como válidos socialmente para ser enseñados, están enunciados y legitimados en los lineamientos curriculares. Forman parte de un proceso de selección que se va modificando hasta concretarse en una clase.

Los saberes que el enseñante organiza como soporte de su “saber hacer”, componen una red de conceptos y representaciones que van desde lo almacenado en la propia experiencia de su práctica (frecuentemente reproducida), hasta categorías teóricas pedagógicas y comunicativas seleccionadas para llevar adelante su tarea.

La noción de utilidad y/o productividad, como ya se presentó, domina los discursos de la mayoría de las prácticas educativas y el tiempo destinado al recreo escolar no está exento.

El recreo, en el lenguaje cotidiano se define como tiempo destinado –al descanso– como una necesidad biológica de descarga energética³ contenida en los trabajos áulicos, a partir de la irrupción del trabajo áulico. En este sentido, el patio de la escuela es un lugar característico donde se producen encuentros y descargas mediatizadas por lo lúdico.

Por otro lado, deviene una segunda representación que toma fuerza a partir de los fundamentos constructivistas y la expansión de la obra de Piaget, promoviendo experiencias que traspasan los rigurosos límites del aula hasta llegar al patio del recreo, posibilitando una educación a través del movimiento. Siguiendo esta línea teórica, la Educación Física corre el riesgo de reducir su campo al desarrollo intelectual del niño, es por ello que se exponen

³ Teoría del determinismo biológico de Spencer (segunda mitad del siglo XIX). Ver cuadro pág. 14

“los peligros de una pedagogía de las actividades físicas enteramente sometida-y no siempre conscientemente- a una ciencia que solo ve en la educación corporal un medio de facilitar la introducción del niño en un universo de signos abstractos culturalmente predeterminados” (Dennis, D pág. 60),

Un recreo es un tiempo de compensación, que dista mucho de la recreación. Con frecuencia los docentes entienden a este momento como una pausa necesaria para volver a trabajar en el aula, ubicando al recreo como un aspecto complementario y a la vez secundario del - ¿Aprendizaje? (válido).

Por último, lo que ocurre en el patio está ligado al rol de la figura del maestro cuando es la hora del recreo. La seguridad de los alumnos, las pautas de conducta escolar, hábitos de orden, la puntualidad y el respeto guardan relación con formas de concebir el papel de los sujetos en los procesos sociales. Los docentes al intervenir en estos aspectos, sitúan al patio como una zona “caracterizada por cierto grado de libertad supervisada” (Pavía, p.97), que responde a mandatos implícitos que no figuran en ningún currículo oficial. Los niños aprenden como deben comportarse en el patio, pero el recreo es algo que no suele planificarse. Esto constituye, tal como lo expresa Pavía “una conjunción entre currículo oculto y currículo nulo” (p. 88). Refiriéndose a algunas cuestiones de la realidad que por distintos motivos se contempla dentro de lo que se quiere enseñar.

1.2.3 El aula ¿Juguemos en el aula! ¿Juego está o no está?

En el interior del aula también convergen otros atributos simbólicos que otorgan significado al juego.

Para ubicar al aula en el conjunto de circunstancias (materiales y abstractas) de la cotidianidad escolar interesan algunas cuestiones que vinculan al juego como objeto de estudio de esta investigación con la educación, tales como la estructuración espacial del aula (lugar determinado por el tipo de diseño), sus límites temporales y sobre la intencionalidad educativa que surge de un contenido disciplinar.

La organización de una clase se funda a partir de rutinas temporales, que refieren a un horario establecido para su desarrollo en el que se incluyen los tiempos de trabajo para variadas y determinadas propuestas.

En relación a la arquitectura de este espacio físico, no es menor considerar la existencia de intereses políticos, económicos y sociales que durante mucho tiempo subyugan las acciones de los docentes. Por ello se expone a continuación un breve panorama que posibilita comprender algunos cambios y formas en las que se estructura una clase.

Basta pensar en la ubicación de una pizarra, y de otros mobiliarios como las mesas y las sillas para dar cuenta de cómo desde diferentes épocas las relaciones políticas sociales y pedagógicas se sostienen.

Existe una disposición tradicional de los materiales que sigue manteniéndose en muchas escuelas, que se representa cuando los bancos y las sillas están ubicados en varias filas, uno detrás de otro. Otros docentes optan por organizar el mobiliario a través de círculos o semicírculos, y promueven la ruptura del modelo tradicional, pero es más frecuente que el lugar físico del aula esté equipado en filas de banco doble.

Organizar un espacio físico implica relacionar elementos del entorno no sólo respecto a su estructura edilicia sino también a otras formas que constituyen y dotan de sentido al desarrollo de una clase. Las aulas “son espacios sociales, complejos y dinámicos en los que continuamente se recrea y produce cultura (Candela, Rockwell & Coll, 2004 p 693), donde docentes y estudiantes conforman el espacio a través de una multiplicidad de relaciones.

No es en el marco de este informe que se pretende reconstruir estos procesos de interacción cotidiana desde las perspectivas de los participantes, pero si tener en cuenta su existencia, ya que es una categoría que posibilita agudizar la mirada sobre lo que sucede en el aula respecto al juego.

La reflexión sobre el juego en este escenario escolar se presenta en líneas generales a partir de dos universos que paradójicamente están ligados y a la vez se contraponen. El juego puede ser sobrevalorado por algunos actores y o descalificado por otros. Ambos tienen relación con la elección del método de enseñanza. La idea del mismo o estrategia, abarca la

relación de los contenidos a enseñar y las maneras en las que se produce el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Consecuentemente la enseñanza supone la racionalización de ciertos saberes, para alcanzar sus fines. La instrucción ha sido motivo de muchas discusiones teóricas en relación a los procesos de enseñanza, que involucran una crítica en contra del autoritarismo, al considerarla como tradicional e improductiva.

Enseñar a través de este tipo de transmisión sitúa frecuentemente a los docentes en una mala costumbre que se genera a partir de lo mecánico, repetitivo y/o cómodo. Actualmente las prácticas educativas toman cierta distancia de este formato para integrar a la instrucción como a la orientación como guía hacia los procesos educativos, de allí que el juego sea considerado por muchos docentes como una herramienta útil para enseñar contenidos.

Sin embargo, si se considera que el juego es una actividad absolutamente libre y voluntaria del participante, y que se diferencia de la propuesta lúdica justamente por la intencionalidad educativa que tiene el docente para abordar un contenido, el juego en sí no está presente. Lo que se pone de manifiesto es –la propuesta lúdica-.

Estas contribuciones asisten a la interpretación de las acciones educativas, pero concretamente para advertir sobre la complejidad de la enseñanza acorde a lo que se entiende por lúdico, en las instituciones y la intervención del docente en las decisiones prácticas.

Capítulo 2

TRABAJO DE CAMPO

2.1 Consideraciones metodológicas.

El presente trabajo se circunscribe dentro del tipo de investigación cualitativa, interpretativa, o hermenéutica.

A través de un estudio exploratorio y descriptivo se busca realizar un acercamiento a la realidad de la escuela Atilio Arguello, para comprender las estructuras de significación que dan sentido y valor al juego dentro del segundo ciclo de educación primaria. El tema elegido si bien tiene muchas investigaciones al respecto, no ha sido investigado en una institución educativa contextualizada, con características similares a la analizada. Esto permite enmarcar la investigación dentro de un esquema de tipo exploratorio y también descriptivo ya que se utilizan criterios para caracterizar algunos espacios educativos, sus funciones, y a los diferentes actores involucrados, en relación a la noción del juego.

Para llevar adelante la tarea se realizó un cruce de la información proveniente del material bibliográfico con el trabajo de campo.

Los instrumentos que se utilizaron para realizar este trabajo son las encuestas y entrevistas semi-estructuradas.

Primero se solicitó autorización a la directora de la institución a quien se le informó el tipo de trabajo a realizar y en líneas generales, el contenido de la investigación. También se expresó un acuerdo de confidencialidad de los datos obtenidos y el resguardo del anonimato de las entrevistadas.

El total de formularios enviados se corresponde a la numérica de 12 (doce). Los actores de la institución entrevistados son:

Docentes

- 3 docentes de cuarto grado
- 2 docentes de quinto grado
- 3 docentes de sexto grado
- 1 docente de Educación Física

Equipo de conducción:

-1 directora

-2 vicedirectoras

Los formularios aplicados en contexto de pandemia por el COVID-19 a los docentes y directivos, difieren en estructura. Siendo para los primeros, encuestas y para los segundos una entrevista semi-estructurada con preguntas más abiertas. Se realizaron a través de distintos medios tecnológicos como correo electrónico (Gmail y Hotmail) y Whats App.

Para la creación de los cuestionarios se tuvo en cuenta que este método es “la obtención de información mediante una conversación de naturaleza profesional” (Yuni-Urbano,2019). Previamente se obtuvo información a través de distintos medios, sobre la historia de la Escuela, especialmente por medio del Proyecto Educativo Institucional P.E.I.

En el contexto de este trabajo, el dato no es algo dado, sino construido. La palabra dato, tiene su origen al término dado, y hace alusión a una visión gnoseológica típicamente objetivista.

La comprensión de los datos obtenidos se consigue a partir de categorías sociales y analíticas. Las primeras hacen referencia a la extracción de algunos discursos que por su repetitividad se vuelven relevantes. Las segundas forman parte de un primer acercamiento de interpretación sobre lo que se expresa.

Finalmente, en las conclusiones “se ensamblan los elementos que surgieron del proceso analítico para reconstruir un todo estructurado y significativo. En esta fase, aparecen de manera conjunta los resultados, los productos de la investigación y la interpretación de los mismos” (Ortuzar, Pág. 47).

A continuación, se presentan los formularios enviados para la obtención de los datos:

2.1.1 Modelo de encuesta y entrevista para docentes y directivos de la institución.

El juego en el Segundo Ciclo de la Educación Primaria

Formulario realizado al equipo directivo de la escuela Atilio Argüello:

¿Considera que enseñar a través de juegos es fundamental para generar aprendizajes en los estudiantes?

¿Se trabaja en la institución a través del juego? ¿Se incluyó el juego dentro de la propuesta del PEI? ¿Y del PCI?

¿Se han realizado proyectos de carácter transversal de juego en los últimos años?

¿Cree usted que el juego es un buen recurso para el aprendizaje?

¿Cree que los docentes de ramos especiales utilizan mayormente el juego que las docentes de grado? ¿Por qué?

¿Siente que los juegos son más utilizados en primer ciclo y luego caen en desuso? ¿Por qué?

¿Observa que en las planificaciones de los docentes es frecuente encontrar propuestas lúdicas? ¿Es opcional su implementación?

¿Cómo visualiza el papel del juego en las clases de Ramos Especiales en relación a las otras materias (Ciencias, Lengua y Matemáticas)?

¿Dónde se juega en la escuela?
¿Cuáles son los juegos que más se realizan?
¿Son espontáneos o mayoritariamente guiados?
¿Cómo es la respuesta de los niños al juego? ¿Y la de los adultos?

Desde el reglamento escolar hay juegos que no están permitidos.
¿Por qué?
¿Qué piensa de un docente que juega con sus estudiantes?
¿Cuál es el rol del docente durante el recreo escolar?

El juego en el Segundo Ciclo de la Educación Primaria

Formulario realizado a los docentes de 4º, 5º y 6º grado
de la escuela Atilio Argüello:

¿Qué es el juego para usted?

¿Cuál considera usted que es el espacio donde más predomina el juego?

- En el patio, durante el recreo.
- Las galerías.
- El salón de usos múltiples
- Las aulas, durante el desarrollo de la clase.
- La clase de Educación Física y/u otros ramos especiales.

¿Quién considera usted que son los promotores para iniciar los juegos?

- Los estudiantes.
- Los docentes.
- Los profesores de Ramos Especiales,
- Los directivos.
- Otros

¿Interviene y participa en los juegos espontáneos realizados por sus alumnos?

- Sí, sin ningún problema.
- No, en la escuela no se permite jugar a los docentes.
- Sí, para acompañar al niño, pero no es algo de mi agrado.
- No, porque el juego es solo para los niños
- Otros:

¿Observa a otros docentes jugar en el tiempo de escuela?

- Sí, con frecuencia.
- Sí, con poca frecuencia.
- Es raro ver docentes jugando.
- No veo docentes jugar con los niños.

¿Cuál o cuáles son las funciones que tiene la presencia de los docentes en el recreo escolar? Describa

¿Cree usted que es importante jugar con los estudiantes?

- Sí, es algo que todo docente debería hacer.
- Es indistinto.
- No es algo que corresponda.

¿Qué tipos de juegos eligen preferentemente los estudiantes?

¿Hay juegos que no se permiten en la escuela? En caso de que la respuesta sea afirmativa ¿Cuáles son esos juegos y por qué cree que están prohibidos?

Planifica sus clases a través de propuestas lúdicas

- A veces.
- Nunca.
- Siempre.
- Pocas veces.

¿Considera al juego un recurso válido al momento de enseñar? ¿Por qué?

Para usted el juego permite:

- Que los estudiantes aprendan más rápido.
- Que los estudiantes liberen energía excedente.
- Que los estudiantes puedan expresar situaciones de la vida real de múltiples maneras.
- Todas las opciones.
- Otros:

¿En cuál de las cuatro materias didácticas se utiliza más el juego para el aprendizaje de contenidos? ¿Por qué?

- Ciencias Naturales.
- Matemáticas.
- Ciencias Sociales.
- Lengua.
- En todas por igual.

¿Cree que el modo en el que se presenta el juego en el nivel inicial es muy diferente al modo en el que se presenta en el nivel primario, sobre todo en el segundo ciclo?

- Sí, porque los niños van creciendo y la escuela tiene la función de prepararlos para insertarse en la sociedad.
- Sí, pero no debería ser así.
- No hay diferencias.
- No percibe diferencias entre un nivel y otro.
- Otros:

¿Cree que enseñar a través de propuestas lúdicas es?

- Un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa.
- Solo es un medio más, pero no es primordial para generar aprendizajes en los niños.

¿Cuáles son los motivos por los cuales decide enseñar o no a través de propuestas lúdicas?

2.2 Descripción de la Escuela Atilio Argüello.

La escuela Atilio Argüello se encuentra situada dentro del área urbana de la capital provincia de Córdoba, en la calle Mariano Rosas 5253, del Barrio Parque República, al Sudoeste de la ciudad. Al Este de la escuela, se encuentra un núcleo de viviendas que son de condiciones precarias, conocidas socialmente como zonas urbano marginales.

Al Oeste, su arquitectura es de tipo residencial con medianeras, excepto algunas que no las poseen.

Es una escuela de primera categoría, estatal, provincial y de gestión pública, correspondiente a la zona de inspección 1151/31, la cual está a cargo de la Licenciada Analía Viel.

Entre las calles y avenidas principales para llegar a la escuela se encuentra, el acceso Este por Av. Santa Ana, ingresando por la diagonal Painé hasta Sayhuequé (donde se encuentra la plaza del barrio) se gira a la izquierda una cuadra, hasta tomar la diagonal de la calle Mariano Rosas.

Por el acceso Sur, desde la Av. Fuerza Aérea Argentina (Ruta 20), se ingresa por la Av. Pettrossi, hasta llegar a la calle Sargento Gómez ingresando hacia la izquierda a Villa Martínez, a cuatro cuerdas, se encuentra la diagonal de Mariano Rosas.

El frente de la Escuela tiene una orientación de Oeste a Este. Hacia el Oeste tiene en su cercanía la circunvalación, y al Sur se encuentran terrenos que son de la Fuerza Aérea Argentina (Escuela de Suboficiales).

Entre las escuelas más próximas, de nivel medio está el IPEM 141 Jorge Luis Borges, el IPEM 129 Héroes de Malvinas, y escuelas de nivel primario como: Primer Teniente Ávila y República del Ecuador. Es importante señalar que en el mismo edificio de la Escuela Atilio Argüello funciona en turno noche el CENMA N. ° 71 anexo Pérez Bulnes, a cargo del Director Licenciado Fabián Quinteros.

En el año 1994 se crea la escuela como consecuencia de una masiva demanda de matrícula para la Escuela Primer Teniente Ávila. “Se formó en la mencionada escuela una comisión pro-escuela” (Extraído del PEI de la escuela Atilio Argüello).

La institución cuenta con un total de 28 docentes, y 350 alumnos, los cuales se encuentran distribuidos por grados que van de primero a sexto y 16 secciones.

Los alumnos que se inscriben, provienen del Barrio Parque República, de Villa Martínez, San Roque, Villa Unión, Villa La Tela, pertenecen a Familias muy humildes y numerosas.

Actualmente la situación mundial que se vive a causa del Covid-19 es compleja, y para llevar adelante la tarea educativa, cada docente de grado ha creado grupos de WhatsApp. La participación de las familias es escasa, pues muchos no tienen acceso a internet, ni tampoco cuentan con dispositivos para ello.

El equipo directivo está conformado por una directora y dos vice- directoras.

El tiempo escolar, excluyendo la situación de pandemia actual, se configura a partir de: La jornada común, la jornada extendida y el Espacio Cultural. Un grupo de alumnos pertenece al turno mañana y otro al turno tarde.

El horario de ingreso de los alumnos a jornada común del turno mañana es desde las 8hs. El turno tarde ingresa a las 12 hs.

Jornada extendida abarca de primero a quinto grado, comienza para ambos turnos a las 12 hs y finaliza a las 14 hs. Momento en el que se produce un cambio de horarios. Los alumnos de primero a cuarto grado del turno mañana se retiran, y quedan los alumnos de quinto y sexto, los cuales ingresan al Espacio Cultural (donde se dicta Coro, Danzas Folclóricas, Educación Física y Cocina). Siendo la única escuela de nivel primario de la provincia de Córdoba, que cuenta con una jornada de 8hs para quinto y sexto grado. En ese mismo horario ingresan los alumnos del turno tarde a la jornada común, los cuales pertenecen al primer ciclo de la escuela primaria.

El edificio escolar es relativamente nuevo, se inaugura en el año 2016, ya que a mediados del año 2013 la estructura edilicia se vio afectada tras hundirse sus cimientos, lo cual provocó que la tarea educativa se desarrolle en condiciones muy desfavorables⁴

Actualmente cuenta con diez aulas, un patio grande y otro más pequeño, dos salones de usos múltiples, baños (uno para docentes, cuatro para estudiantes, y uno para personas con discapacidad), un espacio para secretaria, y otro para el equipo directivo. También cuenta con un espacio para CAI (Centro de actividades infantiles, que se lleva adelante los días sábados).

En cuanto a otros recursos materiales que prevén las necesidades humanas y materiales de la institución se posee: Televisor, cañón y pantalla, DVD, computadoras de conectar igualdad, internet, micrófonos y equipo de música.

A continuación, se pone a disposición tres fotografías que permiten situar el acceso al Barrio Parque República y a la escuela⁵.



F 1: Frente de la escuela.
F 2: Vista aérea del edificio.
F 3: Mapa de rutas principales y espacios cercanos.

Fotografía N° 1: Ingreso principal de la escuela. La misma fue tomada por la Lic. Marisa Heredia, docente de la institución. Año 2019.

⁴Para ampliar la visión sobre la situación que atravesó la escuela se puede consultar el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=bjrC6TnTGs0&feature=youtu.be>

⁵ Para visualizar las fotografías originales, ver anexo, pág. 56

Fotografía N° 2: Vista aérea de la escuela, con delimitación de los espacios de trabajo más generales. Fotografía extraída de Google Maps y demarcada por la Lic. Paula Senn. Año 2020.

Fotografía N°3: Mapa de acceso barrial, con sus principales calles y escuelas cercanas a la institución estudiada. Extraída de Google Maps y editada por Paula Senn. Año 2020.

Referencias: CP (Calle principal) EC (Escuela cercana).

CP1: Av. Santa Ana; CP2: Painé; CP3: Mariano Rosas; CP4: Sargento Gómez; CP5: Av. Pettrossi; CP6: Av. Fuerza Aérea (Ruta 20).

EC1: IPEM 41 Jorge Luis Borges; EC2: IPET N°129 Héroes de Malvinas; EC3: Escuela de suboficiales (Aeronáutica y Fuerza Aérea)

2.3 Análisis y descripción de los datos

A lo largo del trabajo se ha ofrecido una perspectiva que orienta epistemológicamente para elaborar criterios que permitan confrontar aquellos saberes, e ideas que existen sobre el juego en la educación y que a lo largo del tiempo se fueron reproduciendo hasta instaurarse.

A partir de la información obtenida de la realidad del contexto estudiado, y de acuerdo a lo planteado se continúa con dicho abordaje por medio de un análisis en el que se expone aquello que piensan, dicen y hacen los actores involucrados de la Escuela Atilio Arguello.

2.3.1 Análisis de las entrevistas a los directivos

El análisis y la interpretación que a continuación se expone parte de las consideraciones y significaciones que los actores le atribuyen al juego a partir de las respuestas obtenidas en los Formularios de Google, con el entrecruzamiento del material bibliográfico facilitado en el marco teórico.

En las entrevistas realizadas a la directora y vicedirectoras de la escuela (equipo directivo), se observa en primer lugar, coincidencia en cuanto a la apreciación de que la enseñanza a través del juego es fundamental para generar aprendizajes en los estudiantes. Aparece el sentido del juego en la educación desde el punto de vista de su utilidad para un sistema productivo.

Entre las argumentaciones que exponen los directivos acerca de la noción anterior, se encuentra a su vez, implícita otra categoría de análisis que es el carácter ameno del juego

“...es muy valioso ya que es un recurso necesario para generar emociones en los estudiantes y facilitar el aprendizaje” (Respuesta D.A). Lo ameno es una característica que califica al juego como entretenido, divertido y placentero. En este caso, el juego como un vehículo -ameno- para facilitar el aprendizaje.

En cuanto a las respuestas obtenidas respecto a la planificación del PEI/PCI, guardan coherencia con lo desarrollado en el punto 1.2, en tanto se evidencia una dificultad al momento de planificar proyectos institucionales que incluyan al juego como contenido. Las propuestas lúdicas solo son llevadas a cabo por algunos docentes, especialmente los de ramos especiales. Al decir de la directora y una de las vicedirectoras recíprocamente: “Algunas docentes utilizan el juego en sus propuestas pedagógicas. No está plasmado de manera esencial en el PEI y en el PCI”. (Respuesta D.A) “... está incluido en algunas de las materias de Jornada extendida y Educación Física” (Respuesta D.B).

En este mismo sentido, se observa en las respuestas de las tres entrevistas realizadas al equipo directivo, que no se han realizado proyectos transversales de juego, ni en el ciclo actual ni en años anteriores. Se habla de proyectos áulicos, sobre todo en el primer ciclo, pero ninguno está expresado formalmente como proyecto transversal.

En cuanto a la frecuencia y magnitud del uso del juego como recurso, se observa coincidencia al considerar que, por diversos motivos, los juegos son mayormente implementados en el primer ciclo, y luego, se abandona su uso progresivamente en los años siguientes. El juego en Educación Primaria, ya desde el Diseño Curricular de la Provincia de Córdoba, ha sido mayormente empleado en la Educación Inicial. Es decir, que se lo asocia mayormente con y para edades tempranas.

En lo que refiere a la percepción del uso del juego en las materias de Ramos especiales, predomina la idea de que los docentes de estas áreas poseen una especialidad y formación académica diferente, que justifica la prevalencia de situaciones lúdicas en el desarrollo de sus clases. En este sentido, la directora argumenta “Los docentes de ramos especiales tienen otra formación académica, lo que hace que sean más abiertas a los cambios e innovaciones, generalmente”. Por otro lado, una de las vicedirectoras sostiene que son menos estructurados y libres a la hora de implementar el juego, y la otra vicedirectora se refiere específicamente al área de Educación Física afirmando que es allí donde se visualiza la

utilización del juego expresamente, ya que los que se implementan en el aula no se ven (refiriéndose al espacio cerrado). Aparece la referencia a los docentes de Educación Física como los profesionales del patio desarrollado en el análisis bibliográfico.

Acerca de las propuestas lúdicas en las planificaciones docentes y en cuanto a la pregunta sobre si su implementación es opcional, se encontró, por un lado, que no es frecuente encontrarlas, que es más común encontrar este tipo de propuestas en las planificaciones de las maestras del primer ciclo (nuevamente aparece la predominancia del juego en edades tempranas), y, por otro lado, que sí hay propuestas lúdicas en las planificaciones docentes. No hay común acuerdo en las respuestas probablemente debido a la ausencia de lineamientos rectores impartidos, por ejemplo, desde los proyectos institucionales. Si hay consenso en cuanto al carácter opcional.

Continuando con la utilización del juego en Ramos Especiales, y su relación/comparación con otras materias, tales como Ciencias, Lengua y Matemática, se toma como explicativa y representativa, una de las respuestas:

“El juego en algunas materias de Ramos especiales está más aceptado y valorado que en las otras materias. Lo visualizo fundamentalmente al ver la ubicación de los estudiantes en el aula o en otros espacios de la escuela, y la libertad que tienen para elegir los lugares y la manera de desplegar las actividades propuestas” (Respuesta D.B).

En esta respuesta se puede ver, por un lado, la noción de aceptado y valorado y por otro lado la relación directa de las características de los espacios físicos de la escuela, como el espacio del aula, con la libertad y el aprendizaje, siendo más significativo cuando está atravesado por el juego. En este caso, en las materias de Ramos Especiales.

Y en relación a los espacios en donde se juega en la escuela y de la mano de esto, a los juegos que realizan los alumnos y a la forma en que lo hacen, hay coincidencia en afirmar que es el patio (en los recreos) el lugar predilecto, también las galerías, las aulas de teatro y los salones. Generalmente se trata de juegos espontáneos, sin embargo, sujetos a reglas y supervisión. Es el patio escolar de recreo una categoría que dota de sentido las diferentes prácticas escolares, que liga no solo cuestiones espaciales, sino también manifestaciones históricas, culturales y pedagógicas.

La información obtenida respecto a rol de los docentes durante el recreo da cuenta de un acompañamiento, cuidado y resguardo de la integridad física de los estudiantes. Los juegos que no están permitidos en este tiempo escolar son aquellos que “atentan contra la integridad física y emocional de los estudiantes” (Respuesta D.A), “los juegos que generan violencia” (Respuesta D.C). Lo cual está ceñido de un currículo oculto que guarda relación con distintas maneras de entender diversos procesos sociales, como, por ejemplo, las normas de comportamiento.

Por último, el equipo directivo coincide en que la participación del docente durante un juego es un aspecto positivo tanto para los estudiantes como para el aprendizaje.

2.3.2 Análisis de las entrevistas a los docentes

Para el abordaje del presente análisis, se tomaron entrevistas a nueve docentes del segundo ciclo (cuarto, quinto y sexto grado): uno por cada división (A, B y C) y a un docente de Educación Física.

Cargo que ocupan los docentes entrevistados en la Escuela Atilio Arguello

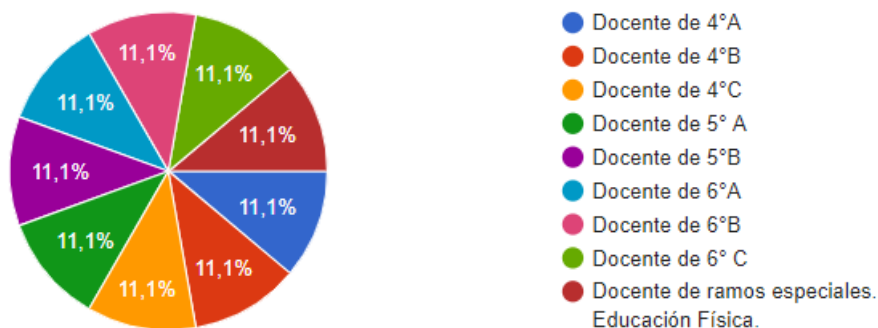


Gráfico 1: En este gráfico se muestra a los docentes involucrados y el grado al cual pertenecen.

En cuanto a la primera pregunta acerca de qué es el juego, se obtuvieron mayormente respuestas que coinciden en atribuirle al mismo un valor esencial para el aprendizaje del niño y joven, permitiendo aprender diferentes habilidades de manera creativa, placentera, divertida y espontánea, favoreciendo el desarrollo de manera íntegra. Solo dos docentes conceptualizaron al juego desde el sentido competitivo y reglamentario.

Espacio considerado de mayor predominio del juego según los docentes entrevistados



Gráfico 2: La totalidad de los docentes consultados (100%) coincide en que el patio, durante el recreo es el escenario donde predomina el juego.

Promotores del juego según los docentes entrevistados

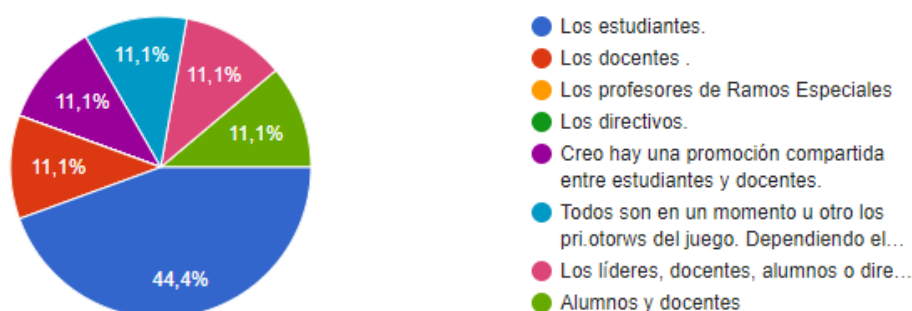


Gráfico 3: Entre las respuestas que se obtuvieron en relación a quiénes son los promotores para iniciar juegos cuatro (44%) docentes respondieron que son los estudiantes, uno (11%) respondió que son los docentes, dos (22%) respondieron que son los alumnos y docentes, y los otros dos (22%) respondieron que todos son y/o pueden ser promotores de juegos (alumnos, docentes, directivos).

Intervención y participación de los docentes entrevistados en los juegos espontáneos de los estudiantes

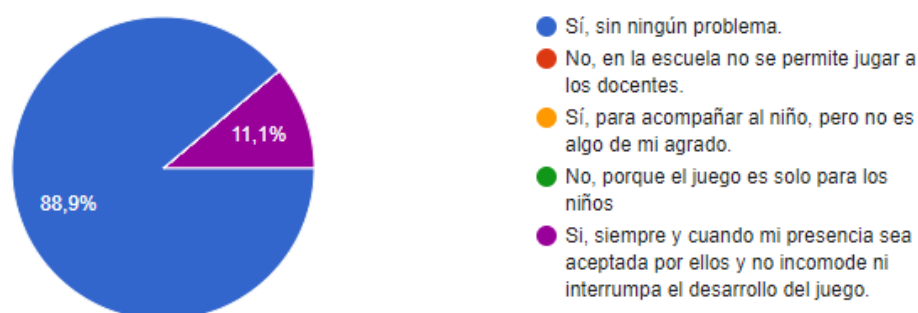


Gráfico 4: Ante la pregunta sobre la intervención y participación en los juegos espontáneos realizados por los alumnos, la mayoría de los docentes (88,9 %) participa en el juego espontáneo de los estudiantes, mientras que el porcentaje restante (11,1) aclara que lo hace en la medida en que su participación sea aceptada por los niños y no interrumpa el desarrollo del juego.

En lo que refiere a las funciones del docente en el recreo escolar, se encuentran, según las respuestas, principalmente las de cuidado, seguridad, control, y las del docente como mediador, por otro lado, las de acompañamiento, orientación y promotor de ideas. Se observa el docente como facilitador, pero también como supervisor en su función de vigilancia.

Observación del juego de otros docentes en el tiempo de escuela

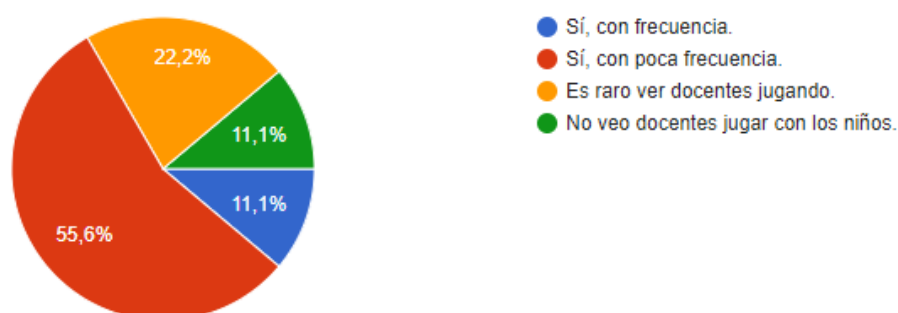


Gráfico 5: En cuanto a la pregunta acerca de si se observa a otros docentes jugar en tiempos de escuela, seis docentes (56%) respondieron que sí, pero con poca frecuencia, mientras que los tres restantes respondieron que es raro ver docentes jugando, o bien que directamente no ven docentes jugar con los niños. Lo cual deja de manifiesto que sí hay participación docente en los juegos de los estudiantes, lo que además coincide con las respuestas obtenidas en el gráfico anterior.

Consideración acerca de si es importante o no jugar con los estudiantes, según los docentes entrevistados



Gráfico 6: Existe concordancia (100%) en las respuestas obtenidas al momento de considerar que la participación del docente en un juego con sus alumnos es algo que se debería hacer.

Por otro lado, en relación a los juegos predilectos por los estudiantes, se identifican en las respuestas de los distintos docentes: los juegos de velocidad y persecución, tales como las atrapaditas, las carreras, aquellos que les permitan correr, saltar, los deportes, tales como el futbol, el básquet, o bien juegos con elementos como sogas, elásticos, pelotas.

En referencia a los juegos que no están permitidos, los docentes indican aquellos que tienen que ver con actitudes violentas o bien, que resultan inseguros, es decir, que la prohibición de realizarlos tiene que ver con la prevención de accidentes con el objetivo de cuidar la salud de los estudiantes y de toda la escuela.

En lo que concierne al juego como un recurso valido al momento de enseñar, todos los docentes afirman que lo consideran como tal. “Sí, porque motiva al niño, le genera alegría y diversión, y al mismo tiempo adquiere aprendizajes” “Sí, indudablemente es la forma más agradable, divertida, espontánea de alcanzar un aprendizaje.” Por otro lado, se encontraron respuestas como la siguiente:

“Sí, no solo válido sino indispensable y necesario porque permite la puesta en juego de estrategias personales, afianza aprendizaje y desarrolla nuevos, hace de la tarea escolar una actividad entretenida y desafiante provocando un ambiente ameno donde da gusto trabajar”

Aparece nuevamente (al igual que en las entrevistas al equipo directivo) el sentido del juego en la educación desde el punto de vista de su utilidad y también, la característica de amenidad, como vehículo para alcanzar el aprendizaje.

Planificación de las clases de los docentes entrevistados a través de propuestas lúdicas

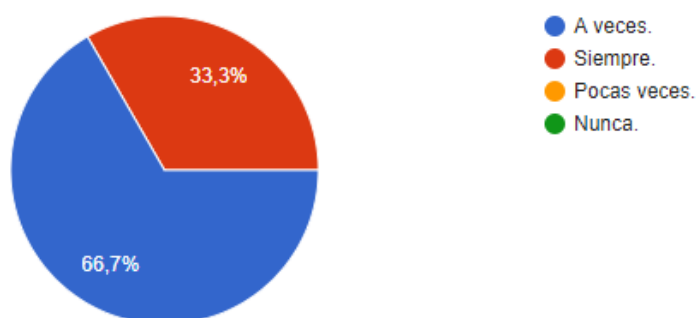


Gráfico 7: Se observa que seis docentes (67%) responden “A veces”, mientras que solo tres (33%) responden “Siempre”. Existe relación con las respuestas obtenidas en las entrevistas al equipo directivo, en donde se garantiza el carácter opcional de este tipo de propuestas en las planificaciones áulicas.

Materias didácticas en las que más se utiliza el juego para el aprendizaje de contenidos según los docentes entrevistados

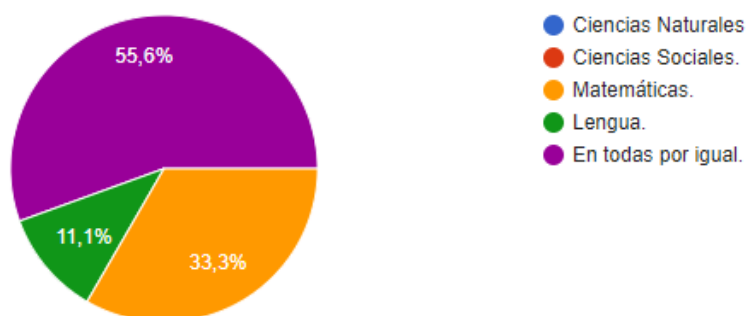


Gráfico 8: Las materias didácticas en donde los docentes consideran que se utiliza más el juego para el aprendizaje de contenidos se obtuvo que cinco (57%) sostienen que el juego se utiliza en todas las materias por igual, tres (33%), afirman que se utiliza más en matemática y uno (11%) en lengua. Argumentan al respecto, que implica creatividad, imaginación y exploración, ayuda a razonar, a memorizar, a resolver problemas y a expresarse, de allí que pueda (y deba) ser utilizado en muchas áreas sino en todas.

Consideración acerca de lo que permite el juego según los docentes entrevistados



Gráfico 9: Como se observa, el 67% de los informantes (seis docentes) reconocen las ventajas del juego no solo para el aprendizaje de contenidos específicos sino de la vida cotidiana en sus diversos aspectos.

Consideración acerca del sentido de la enseñanza a través de propuestas lúdicas según los docentes entrevistados

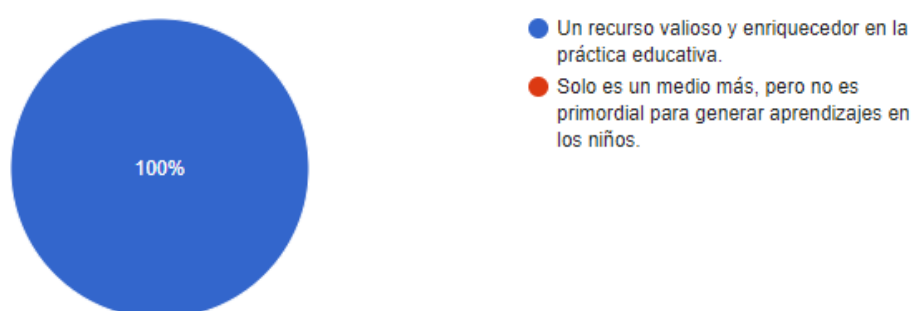


Gráfico 10: Se visualiza que en la enseñanza a través de propuestas lúdicas la totalidad de los entrevistados coinciden en asegurar que es “un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa”. Los motivos por los cuales se decide enseñar a través de propuestas lúdicas surgen a partir de la posibilidad del niño para aprender desde otro lugar, donde el disfrute esté presente, enriquezca al estudiante y al docente, genera mejores resultados y favorece el desarrollo integral del niño.

Consideración acerca de si hay diferencia o no entre el modo en que se presenta el juego en nivel inicial y en el nivel primario, según los docentes entrevistados



Gráfico 11: Por último, en cuanto a la pregunta acerca ¿cree que el modo en el que se presenta el juego en el nivel inicial es muy diferente al modo en el que se presenta en el nivel primario sobre todo en primer ciclo?, se observa, que la mayoría (44%) responde que sí, pero

que no debería ser así, mientras que un porcentaje menor (11%) agrega que “El juego debe responder a la edad e intereses del grupo con el que se trabaja”, siendo éste un discurso recursivo que proviene de diversos estudios psicológicos, por ejemplo, de Piaget.

CONCLUSIÓN

El valor pedagógico que los docentes le confieren al juego en la educación lo sitúa como un dispositivo del saber, utilizado para aprender, fortalecer o asimilar movimientos obteniendo respuestas a un requerimiento del momento.

Las ideas que predominan se sostienen desde teorías que tienden a unificar criterios, generalizar conceptos y/o universalizar las prácticas extendiendo sus posibilidades solo al rendimiento académico, siendo esta una idea muy instaurada en el ámbito escolar, que, a pesar de la existencia de nuevos enfoques de investigación es muy difícil de desarraigar.

Se observa que el desarrollo teórico acerca del juego influye en los pensamientos y en la formación de los docentes generalmente de manera irreflexiva, los docentes reproducen experiencias sin expandir la mirada sobre lo que se dice y hace respecto al juego en la educación. Por tanto, el docente no debe ser un actor pasivo de un método ni aplicarlo en forma mecánica, por el contrario, requiere de su análisis, reconstrucción, combinación, y elaboración de estrategias específicas para situaciones, contextos y sujetos determinados, seleccionando e integrando los medios adecuados a sus fines.

El análisis de las cualidades que ofrecen los distintos escenarios escolares, permitió visualizar e interpretar no solo las ventajas que ofrecen por su carácter ameno, si no también, considerar cómo desde el diseño arquitectónico y la ubicación de los mobiliarios las prácticas adquieren significados.

El juego, es entendido por los docentes de la Escuela Atilio Argüello como un medio eficaz para la adquisición de aprendizajes, sin embargo, se observa que, a pesar de tal concepción, no todos planifican a través de propuestas lúdicas. Además, en esta escuela, los docentes entrevistados se refieren al juego sin hacer distinciones y diferencias respecto a la propuesta lúdica.

Por otro lado, el papel que se le asigna al juego en aquellos docentes que, si realizan propuestas lúdicas, cambia, en la medida que el niño pasa del primer ciclo al segundo ciclo de la Educación Primaria, guardando relación con pensamientos, teorías y formas culturales que se vienen reproduciendo desde hace tiempo.

El patio es el escenario donde predomina el juego, en el cual confluyen la convivencia y los valores que los estudiantes deben aplicar en su vida cotidiana, sean abordados o solo se consideren contenidos experienciales, obtenidos mediante la reflexión y el respeto por cada integrante de la comunidad educativa. De allí se desprende el rol del docente como mediador de seguridad durante su uso y en ocasiones, suele darse por abordado el modo con el que el estudiante debe comportarse.

Si bien, es el espacio destinado específicamente para el juego en la escuela, a veces se usa como un medio de descarga de energía, lo que se corresponde con teorías biológicas construidas en relación al juego.

Para finalizar, es necesario aclarar que a partir de la temática abordada queda abierta la posibilidad de realizar otras investigaciones que apunte al estudio de los espacios y las formas de abordar el juego dentro de las escuelas y evitar la reproducción irreflexiva en el tema por parte de los educadores.

BIBLIOGRAFÍA

- BALL, S.J. (1997) Foucault y la educación: Disciplinas y saber. 3ª ed. Madrid Ediciones Morata, S.L
- BARRAN, J.P. (1989) “La historia de la sensibilidad en el Uruguay” Tomo I: La cultura Bárbara. 25ª edición. Ediciones de la Banda Oriental. Montevideo.
- CANDELA, A.; ROCKWELL, E. Y COLL, C. (2004) “¿What in the world happens in classrooms?”, en *Qualitative Classroom Research European Educational Research Journal*, núm. 3, issue 3, pp. 692-713.
- CONCEPTO DEFINICIÓN DE REDACCIÓN. (Última edición: 31 de octubre del 2018). Definición de Paradigma. Recuperado de: [//conceptodefinicion.de/paradigma/](http://conceptodefinicion.de/paradigma/). Consultado el 24 de agosto del 2020
- COPPOLA, G. (2002) “La escuela y el juego: un nuevo paradigma”. Apunte de apoyo.
- DAVINI, M. (2011) *Métodos de Enseñanza: Didáctica general para maestros y profesores*. 1ª ed. 2ª reimp. -Buenos Aires: Santillana
- DENIS, D. (1980) *El cuerpo enseñado*, Barcelona, Paidós.
- ECO, H. (1977) “Como se hace una tesis”. España. Gedisa Editorial.
- FOUCAULT, M. (1966). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*, México, Siglo XXI Editores.
- GVIRTZ, S Y PALAMIDESSI, M (2004), *El ABC de la tarea docente: currículo y enseñanza*. Buenos Aires. Ed. Aique.
- HUIZINGA, J. (1972). *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé
- INCARBONE, O. (1997) *Juego y movimiento*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Novelibro SA
- LASA, C. (21 de marzo de 2010). *Fuera los metafísicos*. Obtenido de <https://fueralosmetafisicos.com/2010/03/21/la-necesidad-del-ocio/>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA Secretaría de Educación Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa Dirección General de Planeamiento e Información Educativa (2011). Córdoba.

Recuperado de: https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/EducacionPrimaria/DCJ_PRIMARIO%2023%20de%20noviembre.pdf

NAKAYAMA, L. (2018) El juego como contenido de la educación física construcción y re significación en la práctica docente. Tesis para optar el grado de magister en educación corporal

RIVERO SIERRA, F y otros. (sin dato) “Cuadernillo de trabajo”. Cátedra: Técnicas de investigación científica. Universidad Nacional de Córdoba.

SENN M. (2018). Teorías de la enseñanza de la natación. Análisis de las prácticas discursivas. Universidad nacional de la plata facultad de humanidades y ciencias de la educación. Departamento de educación física

VASILACHIS DE GIALDINO, I. (coord.) (2006) “Estrategias de investigación cualitativa”. Barcelona, España. Gedisa Editorial.

YUNI, J. –URBANO, C. (2015) Técnicas para Investigar 3. Análisis de datos y redacción científica. Editorial Brujas.

ANEXO

Fotografías de la institución.

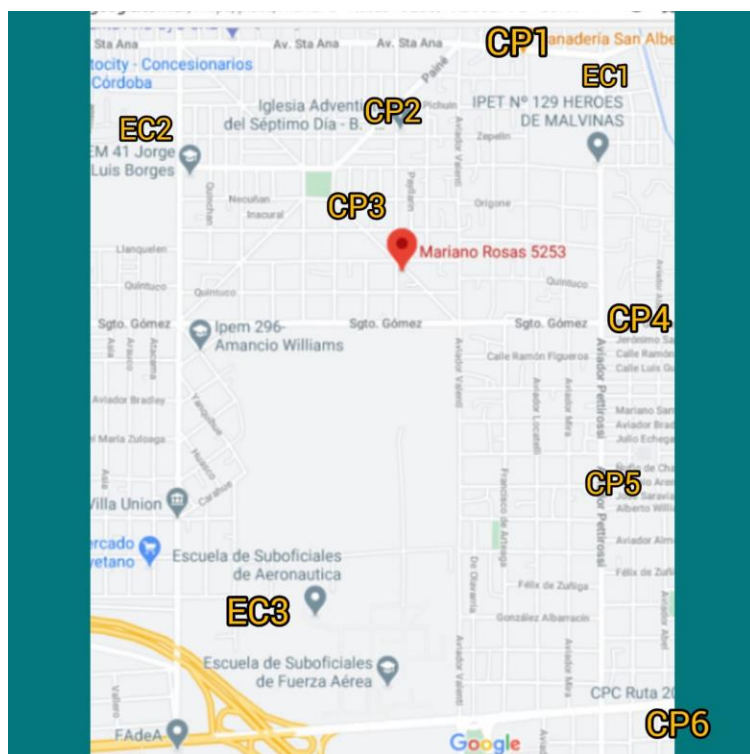
Fotografía N.º 1:



Fotografía N.º 2:



Fotografía N.º 3:



RESPUESTAS DE LOS DIRECTIVOS A LOS FORMULARIOS DE GOOGLE

PREGUNTAS	R.D. A	R.D. B	R.D.C
Cargo en la institución	Directora	vicedirectora	vicedirectora
¿Considera que enseñar a través de juegos es fundamental para generar aprendizajes en los estudiantes?	Sí, es una manera de muy efectiva de generar aprendizajes.	Sí es muy valioso ya que es un recurso necesario para generar emociones en los estudiantes y facilitar el aprendizaje	Si
¿Se trabaja en la institución a través del juego? ¿Se incluyó el juego dentro de la propuesta del PEI? ¿Y del PCI?	Algunas docentes utilizan el juego en sus propuestas pedagógicas. No está plasmado de manera esencial en el PEI y en el PCI.	si se trabaja en la institución, está incluido en algunas de las materias de Jornada extendida y Educación Física.	Si, si se trabaja, la mayoría de las veces en el primer ciclo. No sé si se incluyó. Al PEI lo tienen que modificar, hay que actualizarlo. Cada docente hace su proyecto en los

			<p>cuales incluyen los juegos. En proyectos áulicos.</p> <p>Con la nueva gestión tenemos que hacer todo nuevo.</p> <p>También hay que reformar los AEC</p>
<p>¿Se han realizado proyectos de carácter transversal de juego en los últimos años?</p>	<p>No se ha realizado proyectos de esas características.</p>	<p>Sí.</p>	<p>Sí, tenían proyectos áulicos, allí se han hecho. La mayoría hacen proyectos en el primer ciclo.</p> <p>Juegos de supermercado con billetes, los chicos juegan a comprar, a dar el vuelto. En el Segundo ciclo, juegos de teatro, juegan a ser cantantes, doctores, bailarines, hacen juegos simbólicos.</p>
<p>¿Cree usted que el juego es un buen recurso para el aprendizaje?</p>	<p>Siii es un recurso muy valioso.</p>	<p>Sí, excelente recurso y deberíamos usarlo más en cada área de aprendizaje.</p>	<p>Sí es fundamental en el Desarrollo integral del niño</p>
<p>¿Siente que los juegos son más utilizados en primer ciclo y luego caen en desuso? ¿Por qué?</p>	<p>Si en primer ciclo se utilizan más, porque las docentes de ese ciclo están más dispuestas a esas experiencias tiene que ver con la edad de los niños, creo es un error.</p>	<p>Sí se utilizan más en el primer ciclo. Creo que caen en desuso porque los docentes del segundo ciclo se preocupan por los contenidos del curriculum y se piensa, en general que es una "pérdida de tiempo"...</p>	<p>Sí, en el primer ciclo juegan a comprar, a vender, todo eso. Y en el Segundo ciclo cambian de juego, juegan a bailar, a ser actores,</p>

			representar maestros, juegan al tutifruti. No caen en desuso, sino que cambian ya después de la edad.
¿Cree que los docentes de ramos especiales utilizan mayormente el juego que las docentes de grado? ¿Por qué?	Las docentes de ramos especiales tienen otra formación académica, lo que hace que sean más abiertas a los cambios e innovaciones, generalmente.	Sí. Es común que los docentes de ramos especiales sean menos estructurados y más libres a la hora de implementar el juego en sus proyectos áulicos.	Los que más se utilizan son los que se ven en Educación Física, ellos son los que están más visibles, porque están más a la vista... porque no voy a observar a las aulas, en cambio a los de Educación Física los veo cuando pasan.
¿Observa que en las planificaciones de los docentes es frecuente encontrar propuestas lúdicas? ¿Es opcional su implementación?	Es opcional su implementación, aunque las maestras del primer ciclo utilizan más seguido este recurso.	No es frecuente. Es opcional su implementación	Si, hay propuestas lúdicas en las planificaciones y si es opcional, porque por ejemplo se hacen juegos en las matemáticas, lengua y ciencias, en el cuidado del propio cuerpo. Los Ramos Especiales también lo hacen.
¿Cómo visualiza el papel del juego en las clases de Ramos Especiales en relación a las otras	El juego está siempre presente en las clases de los docentes de ramos especiales, es una herramienta muy útil por	el juego en algunas materias de Ramos especiales está más aceptado y valorado que en las otras	En primer ciclo yo utilizaba los juegos, yo sacaba una caja de juguetes

materias (Ciencias, Lengua y Matemáticas)?	ellos.	materias. Lo visualizo fundamentalmente al ver la ubicación de los estudiantes en el aula o en otros espacios de la escuela, y la libertad que tienen para elegir los lugares y la manera de desplegar las actividades propuestas.	para que jugaran, pero debían respetar todo, las normas de conducta. Se visualiza muy dinámica, entretenida y creativa. Cuando comienzan a utilizar los elementos lo hacen de forma muy divertida.
¿Dónde se juega en la escuela? ¿Cuáles son los juegos que más se realizan? ¿Son espontáneos o mayoritariamente guiados? ¿Cómo es la respuesta de los niños al juego? ¿Y la de los adultos?	Se juega mucho en los recreos en los patios, pero también en los salones de clases. En los recreos son espontáneos a veces necesitan de la intervención del docente. A todos los niños les encanta jugar. Algunos adultos juegan.	En general en el patio, también se usan los salones de usos múltiples y las galerías. en el recreo son en general espontáneos, pero en los salones o galerías suelen ser mayoritariamente guiados. La respuesta de los niños es positiva y favorece a cada uno en su trayectoria escolar y no siempre es positiva en los adultos.	Se juega en el patio, aula. En el aula de teatro. Porque tenemos un patio grande y las aulas en teatro, de la señora Andrea. Saltar la soga, la mancha, el fútbol, el ladrón y el policía. La respuesta es positiva, los niños están ordenados, solidarios. A veces los docentes juegan con los alumnos... la dejo abierto.
Desde el reglamento escolar hay juegos que no están permitidos. ¿Por qué?	Los juegos que no están permitidos son aquellos que atentan con la integridad física y emocional de los estudiantes. Porque la escuela es un lugar donde se cuida la infancia en todas sus aristas. Donde se ejerce el derecho a una	Los juegos no permitidos son los que puedan ser peligrosos porque puedan provocar algún tipo de accidente a los alumnos.	Si, por ejemplo, los juegos que generan violencia (aquellos de videojuegos), la luchita tampoco está permitido. Tienen que respetar el

	buena educación que tiene que ser inclusiva, equitativa y de calidad y somos garantes de eso.		cuerpo de los compañeros. Porque se debe respetar al otro.
¿Qué piensa de un docente que juega con sus estudiantes?	Sería muy bueno que todos los docentes jugaran con sus estudiantes. Se crea un vínculo que nunca más olvidarán ambos.	Que este docente es sumamente valioso para la formación de sus estudiantes y que logrará generar en ellos la empatía necesaria para fortalecer las trayectorias escolares y educativas	Que está bien lo cual promueve la confianza y el aprendizaje de conducta.
¿Cuál es el rol del docente durante el recreo escolar?	Los docentes deben velar por el cuidado de todos los estudiantes de la escuela, así que cuidan que el comportamiento y acciones en ese espacio sea el adecuado de manera que sea un lugar de alegría y descanso.	Acompañar a los alumnos en sus juegos y en su tiempo libre. Ayudar a que ellos se vinculen socialmente y establezcan lazos afectivos con sus pares.	Observar los juegos de los niños, que no se golpeen, para evitar accidentes, interviniendo cuando hay juegos violentos, y cuando se originan conflictos...

RESPUESTAS DE LOS DOCENTES DE 4° A LOS FORMULARIOS DE GOOGLE

PREGUNTAS	RESPUESTA DOCENTE (RD1)	RD2	RD3
¿Qué es el juego para usted?	Una propuesta lúdica que permite aprender de manera placentera	El despliegue de la imaginación, creatividad, capacidades, emociones, ideas, de manera divertida y	es una actividad libre, espontánea y placentera. Es importante para el desarrollo del niño. joven ya que

		espontanea. Muchas veces en grupo poniendo en juego la comunicación.	potencia los vínculos sociales y afectivos.
¿Cuál considera usted que es el espacio donde más predomina el juego?	En el patio durante el recreo	En el patio durante el recreo	En el patio durante el recreo
¿Quién considera usted que son los promotores para iniciar los juegos?	Los estudiantes	Los estudiantes y docentes	Los estudiantes
¿Interviene y participa en los juegos espontáneos realizados por sus alumnos?	Si, sin ningún problema	Si, sin ningún problema	Si, sin ningún problema
¿Cuál o cuáles son las funciones que tiene la presencia de los docentes en el recreo escolar? Describa.	Promover y mediar entre estudiantes para el buen desempeño de juegos	Principalmente de control para su seguridad, pero también comunicacional y recreativo.	Acompañar a los niños y cuidar la conducta y la manera de vincularse de ellos con sus pares.
¿Observa a otros docentes jugar en el tiempo de escuela?	Si con poca frecuencia	Si con poca frecuencia	Si con poca frecuencia
¿Cree usted que es importante jugar	Si, es algo que todo docente debería	Si, es algo que todo docente debería	Si, es algo que todo docente debería

con los estudiantes?	hacer	hacer	hacer
¿Qué tipos de juegos eligen preferentemente los estudiantes?	Aquellos que involucran velocidad, como las atrapaditas y el fútbol	Muy activos, de corridas y atrapadas.	Juegos activos, deportes y con elementos.
¿Hay juegos que no se permiten en la escuela? En caso de que la respuesta sea afirmativa ¿Cuáles son esos juegos y por qué cree que están prohibidos?	No	Si, aquellos que no se puedan realizar por falta de espacio o seguridad.	A veces se prohíbe jugar al fútbol en los recreos. Debido a algunos accidentes.
¿Considera al juego un recurso válido al momento de enseñar?	Si, porque motiva al niño, le genera alegría y diversión, y al mismo tiempo adquiere aprendizajes	Si, indudablemente es la forma más agradable, divertida, espontanea de alcanzar un aprendizaje.	Si. No es nada fácil hacerlo, pero deberíamos realizar como docentes más actividades lúdicas en nuestras prácticas diarias.
Planifica sus clases a través de propuestas lúdicas	A veces	A veces	A veces
¿En cuál de las cuatro materias didácticas se utiliza más el juego para el aprendizaje de contenidos?	En todas por igual	Lengua	Matemáticas

Por favor justifique la respuesta de la pregunta anterior.	Por qué desde cada área se pueden presentar propuestas que incluyan al juego como recurso	Tal vez porque el lenguaje incluye todas las áreas, y posibilidades para jugar.	en Matemáticas, por los cálculos mentales, y resolución de situaciones problemáticas y también se usan las cartas. es valioso para desarrollar los diferentes temas de la materia.
Para usted el juego permite:	Todas las opciones	Todas las opciones	Que los estudiantes aprendan más rápido.
¿Cree que enseñar a través de propuestas lúdicas es:	Un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa	Un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa	Un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa
¿Cuáles son los motivos por los cuales decide enseñar o no a través de propuestas lúdicas?	Lo elijo porque permite que el niño se posicione desde un lugar diferente en la situación de aprendizaje	Porque de esa manera no es impuesto para ninguno, es atractivo hace posible y espontanea la participación y la comunicación, y muestra la realidad de cada niño y divierte.	Porque es una herramienta interesante y genera entusiasmo ya que motiva al estudiante a realizar las actividades propuestas para lograr los objetivos de aprendizaje de cada materia.
¿Cree que el modo en el que se	Si, pero no debería	Si, pero no debería	Si, pero no debería

presenta el juego en el nivel inicial es muy diferente al modo en el que se presenta en el nivel primario, sobre todo en el segundo ciclo?	ser así.	ser así.	ser así.
---	----------	----------	----------

RESPUESTAS DE LOS DOCENTES DE 5° Y RAMOS ESPECIALES A LOS FORMULARIOS DE GOOGLE

PREGUNTAS	RESPUESTA DOCENTE (RD1)	RD2	RD3
¿Qué es el juego para usted?	Una manera de aprender y desarrollar habilidades	El despliegue de la imaginación, creatividad, capacidades, emociones, ideas, de manera divertida y espontanea. Muchas veces en grupo poniendo en juego la comunicación.	El juego es una actividad donde los participantes en consenso mutuo asignan reglas, las cuales serán respetas para que el juego no pierda su esencia.
¿Cuál considera usted que es el espacio donde más predomina el	En el patio, durante el recreo.	En el patio, durante el recreo.	En el patio, durante el recreo.

juego?			
¿Quién considera usted que son los promotores para iniciar los juegos?	Los docentes	Alumnos y docentes.	Los estudiantes
¿Interviene y participa en los juegos espontáneos realizados por sus alumnos?	Sí, sin ningún problema.	Sí, sin ningún problema.	Sí, sin ningún problema.
¿Cuál o cuáles son las funciones que tiene la presencia de los docentes en el recreo escolar? Describa.	Cuidar organizar. Compartir	Principalmente de control para su seguridad, pero también comunicacional y recreativo.	Es la de regular la energía de los alumnos en los distintos juegos que se proponen en dicho contexto y más de evitar algún accidente.
¿Observa a otros docentes jugar en el tiempo de escuela?	Sí, con poca frecuencia.	Sí, con poca frecuencia.	No veo docentes jugar con los niños.
¿Cree usted que es importante jugar con los estudiantes?	Sí, es algo que todo docente debería hacer.	Sí, es algo que todo docente debería hacer.	Sí, es algo que todo docente debería hacer.
¿Qué tipos de juegos eligen preferentemente los estudiantes?	De actividad física	Muy activos, de corridas y atrapadas.	Fútbol y juegos de persecución

¿Hay juegos que no se permiten en la escuela? En caso de que la respuesta sea afirmativa ¿Cuáles son esos juegos y por qué cree que están prohibidos?	Jugar torpemente	Si, aquellos que no se puedan realizar por falta de espacio o seguridad.	No
¿Considera al juego un recurso válido al momento de enseñar?	Si. Totalmente.es la mejor forma de aprender	Si, indudablemente es la forma más agradable, divertida, espontánea de alcanzar un aprendizaje.	Si.el juego permite que el niño se distiende y de lo mejor de sin reparo alguno.
Planifica sus clases a través de propuestas lúdicas	A veces.	A veces.	Siempre
¿En cuál de las cuatro materias didácticas se utiliza más el juego para el aprendizaje de contenidos?	Matemáticas	Lengua.	En todas por igual.
Por favor justifique la respuesta de la pregunta anterior.	En todas se puede utilizar el juego. Pero en Matemática a veces es más propicio para llegar a la abstracción	Tal vez porque el lenguaje incluye todas las áreas, y posibilidades para jugar.	Creo todas tienen la posibilidad de desarrollar sus contenidos desde la parte lúdica, lo que si difiere de una u otra es el perfil del

			Docente.
Para usted el juego permite:	Todas las opciones	Todas las opciones	Todas las opciones
¿Cree que enseñar a través de propuestas lúdicas es:	Un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa.	Un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa.	Un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa.
¿Cuáles son los motivos por los cuales decide enseñar o no a través de propuestas lúdicas?	Porque lo considero un recurso enriquecedor para todo, alumno y docente	Porque de esa manera no es impuesto para ninguno, es atractivo hace posible y espontanea la participación y la comunicación, y muestra la realidad de cada niño y divierte	El juego permite que el niño se suelte y de esa manera en más propenso a disfrutar de la actividad y por ende conseguir mejores resultados.
¿Cree que el modo en el que se presenta el juego en el nivel inicial es muy diferente al modo en el que se presenta en el nivel primario, sobre todo en el segundo ciclo?	Sí, porque los niños van creciendo y la escuela tiene la función de prepararlos para insertarse en la sociedad.	Sí, pero no debería ser así.	Sí, porque los niños van creciendo y la escuela tiene la función de prepararlos para insertarse en la sociedad.

RESPUESTAS DE LOS DOCENTES DE 6° A LOS FORMULARIOS DE GOOGLE

PREGUNTAS	RESPUESTA DOCENTE (RD1)	RD2	RD3
¿Qué es el juego para usted?	Parte esencial en el aprendizaje del niño. Durante el desarrollo del juego el niño pone en juego una serie de estrategias que le permiten ir avanzando y como docente podemos observar dichas estrategias para el desarrollo de aprendizajes nuevos o afianzamiento de los ya adquiridos	Algo entretenido, donde debo competir conmigo mismo, con otros o con una máquina	Una manera de aprender diferente, creativa y constructiva.
¿Cuál considera usted que es el espacio donde más predomina el juego?	En el patio, durante el recreo.	En el patio, durante el recreo.	En el patio, durante el recreo.
¿Quién considera usted que son los promotores para iniciar los juegos?	Todos son en un momento u otro los promotores del juego. Dependiendo el momento y la	Los líderes, docentes, alumnos o directivos.	Creo hay una promoción compartida entre estudiantes y docentes.

	circunstancia.		
¿Interviene y participa en los juegos espontáneos realizados por sus alumnos?	Si, siempre y cuando mi presencia sea aceptada por ellos y no incomode ni interrumpa el desarrollo del juego.	Sí, sin ningún problema.	Sí, sin ningún problema.
¿Cuál o cuáles son las funciones que tiene la presencia de los docentes en el recreo escolar? Describa.	Principalmente la de guardar la seguridad de los alumnos y que este se desarrolle en forma sana y sin altercados. Mediar en las situaciones que lo requieran. Promover juegos. Arbitrar situaciones para que las partes acuerden reglas que eviten problemas y/o agresiones.	Acompañamiento, para todo, desde una charla, un juego, un auxilio, un cariño, estar ahí	Básicamente la de cuidado de los alumnos, preservar la seguridad en el recreo.
¿Observa a otros docentes jugar en el tiempo de escuela?	Es raro ver docentes jugando.	Sí, con poca frecuencia.	Es raro ver docentes jugando.
¿Cree usted que es importante jugar con los estudiantes?	Sí, es algo que todo docente debería hacer.	Sí, es algo que todo docente debería hacer.	Sí, es algo que todo docente debería hacer.
¿Qué tipos de juegos eligen	Futbol, atrapaditas, juegos que les	Aquel que se presenta con	Deportivos (Fútbol y Básquet) Juegos de

preferentemente los estudiantes?	permitan correr, saltar la soga.	entusiasmo, con un fin, TODO depende como lo presentamos	mesa y Atrapaditas.
¿Hay juegos que no se permiten en la escuela? En caso de que la respuesta sea afirmativa ¿Cuáles son esos juegos y por qué cree que están prohibidos?	No se permite correr en espacios cerrados para evitar accidentes con elementos cortantes, resbaladizos. Tregar árboles u otros elementos en altura.	Es importante lro conocer a qué juegan, y NO hay que prohibir, sino orientar porque no es un juego adecuado. Por ejemplo, jugar a la pelota en un pasillo, dar las razones, rotura de un vidrio, de un foco y las consecuencias de un vidrio roto para ellos. O un golpe fuerte en una pared	Si, los que tienen que ver con acciones o actitudes violentas hacia el otro.
¿Considera al juego un recurso válido al momento de enseñar?	Si, no solo válido sino indispensable y necesario porque permite la puesta en juego de estrategias personales, afianza aprendizaje y desarrolla nuevos, hace de la tarea escolar una actividad entretenida y desafiante provocando un	Es importante lro conocer a qué juegan, y NO hay que prohibir, sino orientar porque no es un juego adecuado. Por ejemplo, jugar a la pelota en un pasillo, dar las razones, rotura de un vidrio, de un foco y las consecuencias de un vidrio roto para	Si, se crea un encuentro de voluntades para aprender más relajado.

	ambiente ameno donde da gusto trabajar.	ellos. O un golpe fuerte en una pared	
Planifica sus clases a través de propuestas lúdicas	Siempre	A veces.	A veces.
¿En cuál de las cuatro materias didácticas se utiliza más el juego para el aprendizaje de contenidos?	Matemáticas	En todas por igual.	En todas por igual.
Por favor justifique la respuesta de la pregunta anterior.	Es el área en la que me desempeño y utilizo el juego como herramienta de aprendizaje.	El juego es una herramienta MÁS para el abordaje y la adquisición de nuevos saberes.	El juego puede ser una manera de presentar diferentes situaciones que generan un conflicto para solucionar, y al buscar la solución divertirse, compartir opiniones o puntos de vista. Es una excelente estrategia para trabajar dentro y fuera del aula.
Para usted el juego permite:	además de todas las anteriores faltas una de las más importante...el juego permite que el niño	Que los estudiantes puedan expresar situaciones de la vida real de múltiples	Todas las opciones

	aprenda mientras se divierte, haciendo de la tarea escolar una actividad atractiva y disfrutada.	maneras.	
¿Cree que enseñar a través de propuestas lúdicas es:	Un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa.	Un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa.	Un recurso valioso y enriquecedor en la práctica educativa.
¿Cuáles son los motivos por los cuales decide enseñar o no a través de propuestas lúdicas?	Cuando el niño realiza una actividad lúdica, se predispone positivamente ante la misma, por lo cual adquiere nuevos aprendizajes de manera amena y divertida, disfrutando el momento y esto permite que el aprendizaje se afiance, se refuerce y se le encuentre un sentido práctico y útil a lo aprendido.	Una herramienta más	Los contenidos a abordar
¿Cree que el modo en el que se presenta el juego en el nivel inicial es muy diferente al	Sí, pero no debería ser así.	Desconozco como es el abordaje en el nivel inicial.	El juego debe responder a la edad e intereses del grupo con el que se trabaja.

modo en el que se presenta en el nivel primario, sobre todo en el segundo ciclo?			
---	--	--	--